

SPEC

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB

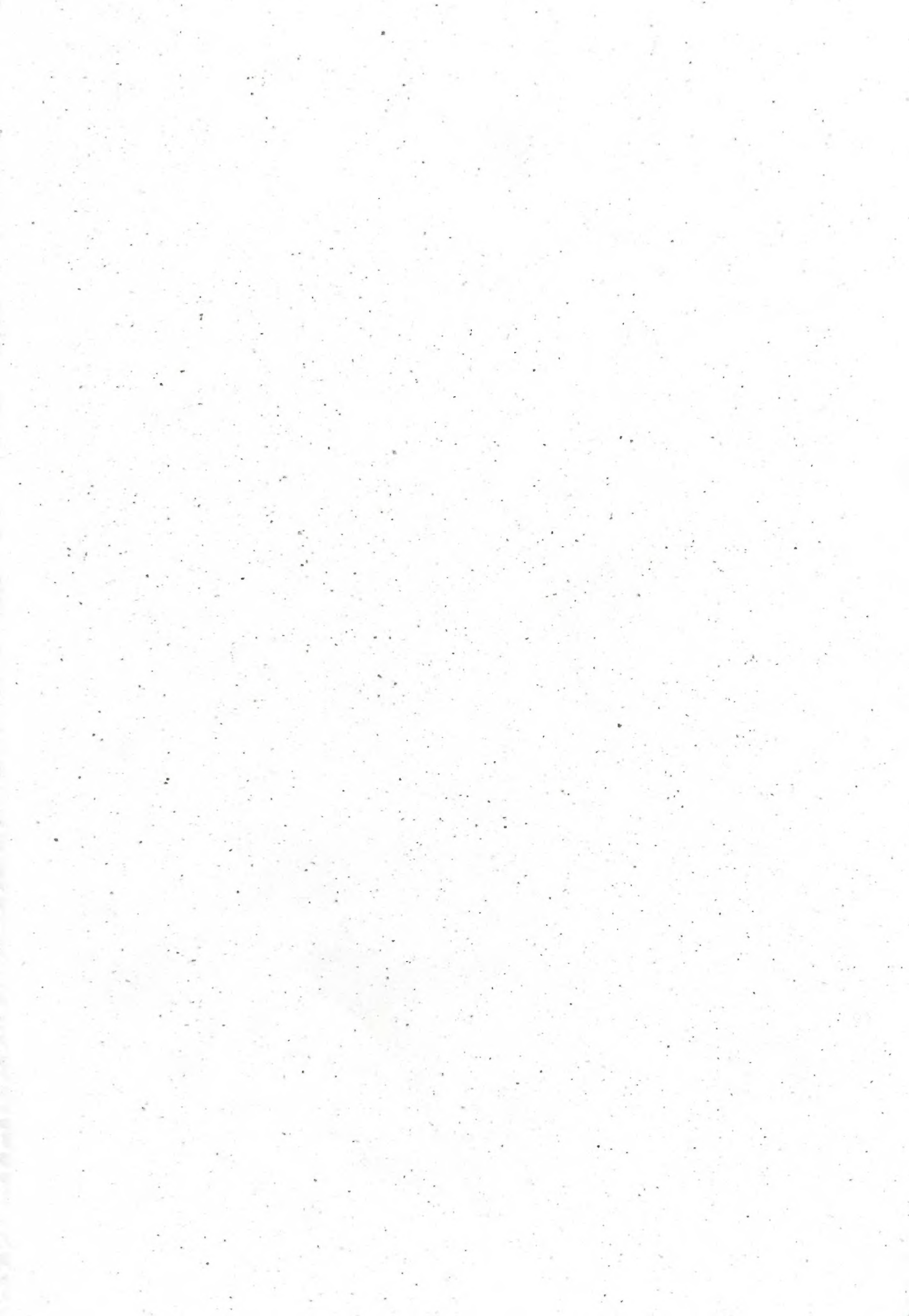


1990

6

ENJOY SUMMER

TOYO
DEALING



SPEC

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB
1990 ★ ★ ★ SUMMER

■ Made with quality and Pride ■

CONTENTS

●巻頭特集●

ファンタシースターⅢ 4

4コママンガ TOYO・OZAKI 12

●GAME・GEAR登場 17

●スーパーモナコG. P. 20

●スーパー大戦略II (仮) 22

●ストライダー飛竜 24

●シャドウダンサー 26

●GAME MUSIC 特集● 27

MUSIC GALAXY 32

●PHANTASY STAR フログ・ストーリー 編 “予感” フェニックス りえ 35

●サイバーボール 43

●サード よしほん! 47

●ESWAT 63

●ファンタシースター外伝 (表+裏) JUDY☆TOTOYA 67

●オカル倶楽部 91

●青空の野球帽 CANつかさ 97

●アソビン教授のハイテクセミナー 110

表紙 TOYO・OZAKI

裏表紙 L. C.



特集

PHANTASY STAR III

TOYO
OZAKI

L: みんな、早解きコンテストに応募してくれてどうもありがとう。

答えだけじゃなくて、いろいろな意見や感想を書いてくれた人もたくさんいたから、今回はそれを紹介してみよう。

K: そうだね。

L: それじゃまず正解から。

- ・ブラックホール
- ・太陽と惑星
- ・アリサIII世とネオバルマ
- ・地球

L: とまあこれが答えなんだけど、勘違いしてる人もけっこういたぞ。

K: どんな?

症例1

- ・メギド
- ・空中都市の崩壊
- ・グランツ
- ・空中都市が湖に落ちる所

L: これは、エンディングに入る前の4つの画面を書いてしまってるわけだ。

K: なるほどねー。

L: こんなものもある。

症例2

- ・結婚式
- ・結婚式
- ・宇宙
- ・英語の字幕

K: なんじゃこりゃ? これってそれぞれの

章の最後のシーンのことか?

L: 3代目までしかないのに、ムリやり4つ書こうという努力が涙ぐましい。

K: 英語の字幕ってのはスタッフロールのことだろ。

L: さらにこんなものもある。

症例3

- ・4つ全部宇宙

L: 確かに間違いないんだけどねー。

K: 問題の文にもあいまいな所があったから、こう書いて来る人がいても不思議はないんだろーけど。

L: でも、次のはちょっとすごいぞ。

症例4 A

- ・雪
- ・砂漠
- ・ダンジョン
- ・宇宙

K: は?

L: さらに!

症例4 B

- ・リーク城
- ・ヤータの町
- ・ヒューリの町
- ・ライスルの町

K: ...これって、うけをねらってるんじゃないのか?

L: いや、マジかもしれない。ウケ狙いというのは、こういうのを言うんだ!

症例5

- ・アーノルド・シュワルツェネッガー
- ・バルタン星人
- ・PSIIIが高くて買えなかった人の霊

・からくちラーメン

症例6

- ・ボスの紹介と魔法の必殺技の紹介
- ・画面から敵が出てきて男・女・じじいが追いかける
- ・二人で車に乗って行く
- ・誰かの肩に乗ってガッツポーズ

K:・・・いい度胸だ。

L:あと、答えは合ってるのに、応募券を貼り忘れたせいで無効になってしまった人が結構いたぞ。中には発売2日後の消印の人もいて、すぐもったいない。

K:おろかなやつよー。

L:ところで、早解きコンテストに対してこんな意見もきてるぞ。

- ・今度はゆっくり楽しみたい。
- ・急いでクリアしたから楽しさ半減。
- ・感動がうすつぱらくなってしまう。
- ・本来のゲームの目的を失っている。

メーカーが早く解けというのはおかしい。

・早解きなんて考えたのは誰だ！

K:確かにこの人たちの言ってることももつ

ともだよなー。でもさー、こういう人たちは早解きしないでゆっくりやればいいと思うんだけど。

L:そう言っちゃあ身もふたもないよ。ゆっくりやりたいとは思っても何かもらえるとなればやっぱりやっちゃうもんじやないかな。

K:なるほどねー。

L:一人だけけど賛成してる人もいるぞ。

・ファンにとっては大変喜ばしいイベントだ。

K:ま、人それぞれだね。

・地方に住んでいる人が、損をするのでは？

L:こう考えている人も結構いるんじゃないかな。でもこれは大丈夫。ちゃんと消印

でみてるから。



・セガの社員だけで百人に達して打ち切られたというウワサは本当？

K:なんでこいつ知ってた？

L:おいおい。本気にしたらどーすんだ。実際はそんなことないから御安心を。

K:そうそう、わざわざそんなことしなくたって欲しければ倉庫からかっぱらってくるって。

L: おまえそーゆーことしてるのか?

K: ひみちゅー!

L: ではそろそろゲームの内容に関しての感想や意見を紹介していくとしよう。まずは良かったという人から。

・I・IIをやったので、理解できるか心配だったが、やればやるほど面白く、完結したときは涙が出るほど感動した。

・グラフィックもサウンドも物語も今までのRPGの中で最高の仕上がり。

・やっぱりPSシリーズは面白い。特にIIIは秀逸だ。不満なところはほとんどない◎なでき。

・IとIIとのかかわりもあったし、シリーズをしめくくるにはもってこい。ここまできたらアニメ化するしかない。

K: べたぼめだね。

L: あまいな。きわめつけはこれだ。

・このゲームは面白すぎます。雑誌の評価はよくないけど、誰がなんと言おう

と最高のできます。

K: ここまでほめる!

L: しかしほめている人ばかりじゃないぞ。

・はつきり言って面白くない。

・グラフィックはさすがメガドライブと思ったが、ストーリーがいまひとつ。

・もつとSEGAらしい、メガドライブらしいRPGを見たかった。3作中一番地味。

・いま一つ満足できなかった。全体のストーリーはPSらしいが、中のエピソードに魅力がない。

・ストーリーが一本調子でどんどん進みイベントや謎が少なすぎる。もつと、しっかりしたもの期待していた。

・キャラの移動速度や画面の切り換え等が遅いために、ゲームが台無しになっている。こういう所がしっかりしていないと、ストーリーを楽しむ余裕がなくなってしまう。

・PSシリーズ唯一の駄作。ストーリー的にもネタが尽きたという感じだし、戦闘もI以下。もうPSシリーズを名

前で売らないでほしい。

K: うーん、きびしい意見だなー。

L: でも、頭ごなしにけなししてる人はほとんどいなかったんだよね。

K: なんかもらおうと思って送ってくるはがきにひどいこと書くやつはあんまりいねーわな。

L: ひどいと言えば、戦闘シーンに関する不満はかなり多かったぞ。

・戦闘画面がよくない。一部のモンスターは平らに見える。

・背景のラインスクロールが、すごくイヤ。目が痛くなる。

・戦闘シーンがものたりない。敵のデザインはSEGAらしくてよかったのにもつとハデに動いてほしかった。

・戦闘シーンはIIの方が良かった。あれでは戦っているという気がしない。

・戦闘の時、誰がダメージを受けたかわかりにくいので、IIの時のようにキャラを表示してほしかった。

・回復系以外のテクニックがほとんど使えない物にならない。

・レイアウトがよくないのでわかりにくいし、敵の動きも貧弱。
・モンスターがバタくさく、アクが強すぎる。特に、「顔面ドアップ」と「筋肉ムキムキ」は夢に見そう。
・最後のボスが弱すぎる。

L: 残念だけど、「戦闘シーンがよかった」と書いてくれた人は一人もいなかった。
K: 敵のアニメーションがIやIIにくらべて寂しいという意見が多かったよね。そこに期待してた人も多いと思うから。

L: 次は、今回最大のウリだった、「マルチシナリオ・マルチエンディング」について。これも賛否両論来てるぞ。

賛成派

・4回クリアしたら楽しさ倍増。
・結婚したあとの子孫によるマルチエンディングというつくりはなかなか面白かった。
・各シナリオの微妙な違いが楽しめた。
・跡継ぎの顔と名前を楽しみにつついのめりこんでしまった。

・今までのマルチエンディングゲームの中では一番すばらしかった。

反対派

・エンディングの感動が4分の1になってしまった。
・余韻が残らない。
・3世代目が4つともほとんど同じだったので残念だった。
・内容が全体的に薄くなってしまった。
・1本のシナリオを充実させて欲しかった。
・同じマップを4回も歩き回るはめになるとは思わなかった。フィールドやダンジョンをもっと工夫してほしいかった。

L: こんなところだ。

K: 3世代目がほとんど同じという意見が多かったみたいだけど、これは〇〇グッズを集めて最後の敵を倒さなくてはならない以上、しょうがないんじゃないかな。
L: そうは言っても、せっかくのマルチシナリオなんだから、もっといろいろな展開を楽しみたいというのも人情だと思う。

K: ところで、サウンドはどうかかな？

L: なかなか評判はいいみたいだよ。良かったって書いてくれた人が結構いたし、BGMテストモードはないのかっていう質問も何通か来てるし……。

K: やっぱ。実は俺もすごく気に入ってるんだ。メガドライブの性能をばっちり生かしてるって感じだし。

L: CDほしいって人もいっぱいいたよ。ハガキ一面に「CDくれCDくれCDくれ」ばかり書いてたのなんか、壮絶だったなあ。

K: CDって抽選でプレゼントするだけで、発売はしないんだろ？ 欲しい人は結構いると思うんだけどなー。

L: 最後に、ちょっとした感想の中から、面白いものを選んでみたぞ。

・ライルの末路は結構泣かせるものがある。

K: 泣けば？

L: うるうるうる。

・ひどいよー、ランちゃんばっかいぢめ
てー！どうやったって死んぢやうんだ
もん、ひどいわ！

K：いやいや、どうやっても死ぬのはリナだ
と思うな。

L：死んだまま生き返らせずに、旅を続けて
た人、ザンゲしなさい。

K：そんなこと言って、先頭にして弾よけに
使ってたのは誰だ？

・ダンってなんとなくシブイ。ルーンも
かっこいい。キャラではルイセが一番
かわいい。

L：ダンって影うすくない？

K：そんなやついたっけ？

L：おい。

・なぜ主人公の名前は最後に絶対「ン」
がつくのだろうか？

K：しりとりにはつかえねーな。

・美しい女の人がいっぱいできてきて楽し
かったです。（32歳主婦）

L：主婦からのハガキも結構多かったんだよ
ね。

K：みんなホメてくれてたぞ。



・シーレン

合体変形する万能ロボ。ロ
ボット隠者。世捨てロボ。

一体誰がつくったのか？

男なのか女なのか？等、興

味はつきない。

ミュー

まるでネイのアンドロイド

版。なぜ女性型なのか？な

んに使用されていたのか？

等、興味はつきない。

L：すげべ。

・オハリオとアイナとは、何者なんです
か？

K：オラキオとライアの先祖だぞーだ。

・最後はしつそなエンディングで・
ENDは大きく書いてほしかったね。

K：シツクに統一したかったぞーだ。

・PSIV、一〇〇〇年待っても買うから
ね。

K：泣かせてくれるなあ。

L：うるうるうる。

L：しめくりは感想の全文一挙掲載だ！

ブライタミスターII 感想のお便りコーナー

ハローフレンズ セガ様、感想です。

くっそー、ついに期待していた「ネイ」ちゃんは生き返らんかった…。このファンタシースターのシリーズで、「ネイ」ちゃんは我々男のお姫様なのだぞ…そーだよっ！ マルチエンディングで全部一通りやっちゃうと、ほとんど印象に残ってる女の子がいらないではないか…あんなに何人とも結婚したっつーのに

…一番活躍なさったのはライア様だろーな…でもメインキャラで一番活躍したのはシーレンとミューちゃんだな…どーせならアンドロイドのミューちゃんとも結婚…なんて場面があったってよかったんじゃないの？ この子が一番今回の中では思い入れがあった…それは当然だろーな、全部の組み合わせにこの二人は入ってたんだもんな…。

しかし…しかし…だ。このマルチエンディングの作り方には大反対申し上げ候。なぜなら、ルールプレイのよーに大変時間のかかるゲームでこれをやるのは精神的に悪いですね。結婚の場面で一方を選んでゲームを進めるともう一方の方はどーなるのか？ とゆーこと

ばかり気になって、今のゲームに集中できなかった…おまけにセーブ箇所が2箇所しかないから、全部の組み合わせの分岐ごとを取っておけなかった…。同じ所を何度もやらなくちゃ全部のエンディングは見られないし…。ライアの神殿なんかもウイヤってほど行ったり…最後の敵にたどりつく迷路の道順なんておぼえてしまったほどです…。

それにもってきて、敵の出現率が高いし、はつきり言って私はゲームをやっている最中は「セガのゲームは二度と買わない」「セガのゲームはくそゲーどころかゴミクズゲームの極限値」などと怒鳴ること一〇〇〇〇回…

もう二度とマルチエンディングのゲームは作らないで下さい…もし作っても、もー買わないっ…。これはファンタシースターシリーズの汚点になってしまったとゆー気がしてならない…。きつと評判悪いと思いますよっ。

それにテクニクも悪い。バランスやタイムなんて面倒で使えなかったし、役に立ったのはレスト系のスターフォース、ムーンフォース、シーフォースだけです…まったく、

やんなっちゃうなあ…

音楽も悪い。結婚式の時の曲しか、印象に残ってない。

ラストも悪い…ファンタシースターIIの時のラストはなんか胸に残るものがあった。地球人の中にたったあれだけで乗り込んで、彼らのその後は…？とゆーのが本当に胸を打った…。このエンディング以上に素晴らしかったのは…とゆーより悲しかったのは、「ネイ」の死だった…。私にとってファンタシースターIIは「ネイ」ちゃんの死んだ所がENDです…。それくらいIIは見せ場の作り方がうまかった…これと比べるとあまりにもIIIは劣る。まるで、かたやストーリー作りのプロ、かたやできの悪い同人誌のよーな作りになっている。本当に同じ会社が出してるとは思えない…メンバーが違ふんでしょーか？とにかく今回はひどい。でも今回だけは目をつぶります。次回にきつとあるであろうファンタシースターIVに夢と期待をもってるんだな…。なんだか、今回こんなひどかったのにそれでもIVに期待する気持ちが心の中にある…それは、

それだけIIが良かったからなのでしょうね…
うんうん…

だから今回は目をつぶるんです…この次が
悪かったら…その時はセガとゆー会社がコン
ピューターゲームの業界から消え去る時です
ね…。たゆまぬ努力を失ってお金もうけにば
かり先走ると、良いものが作れなくなってい
くんだな…。厳しい目と厳しい意見にさらさ
れながら努力する姿はさながらプロのマンガ
家のようでもある…これに屈せずがんばる…
それがプロとゆーもんです…かわいそかわい
そ…チチチ… IVを待ってます…。必ず買い
ます… 精進せいよ…

乱筆にて では…

前作ではバルマまでふっ飛ばし、とても3
作目を作るのは難しい状態にしていたがこう
いうふうに来るとは思わなかった。シナリオ
も前作より数段よい出来になっている。しか
し、前作とのつながりがわかりにくく、売り
のマルチシナリオというのも、3代目のキャ
ラのシナリオ4つのイベントが全く同じとい
うのは考えさせるものがあった。また、ほと

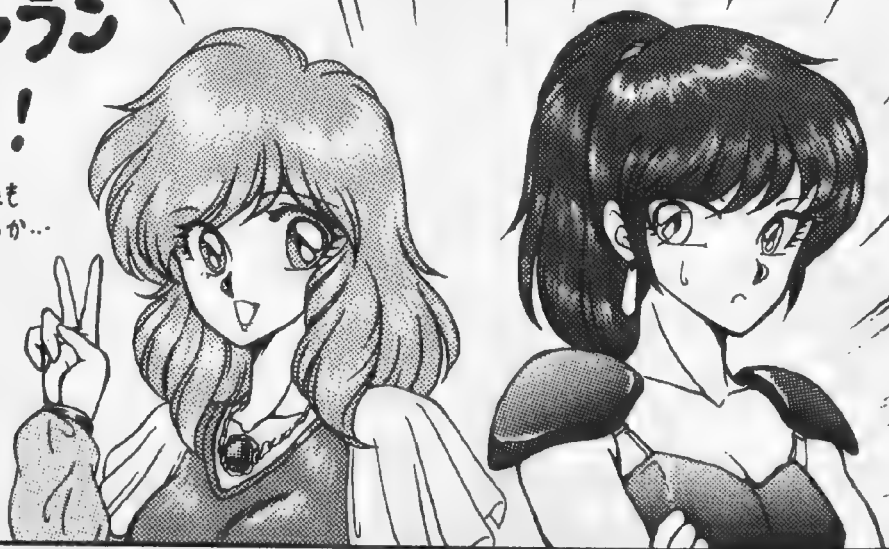
んどファンタシースター独特の雰囲気にな
っているのが非常に残念だった。またマル
チエンディングにしたため前作よりさらに続
編が作りにくくなっている（たぶんIVは出来
ないだろう）。でも面白かったので点ぐら
いのできだと思う。

マルチシナリオは良かったと思う。シーレ
ンもかつこよかったし、ダンジョンもきれい
だった。主人公も人それぞれ性質が違って良
かった（フィンとルインはちよつと同じ）。
あとルナが2種類いて良かった。ライアはや
やこしい。ミューンとサイレンとルラキルは
かわいそうだった。ルーンは強い。ライルも
強い。とても楽しかった。これからがんば
ってください。

L: みんな、貴重な意見をありがとう。IVを
作るかどうかはまだわからないけど、そ
の時には必ず参考にさせてもらうからね。
K: じゃ、また次号で。

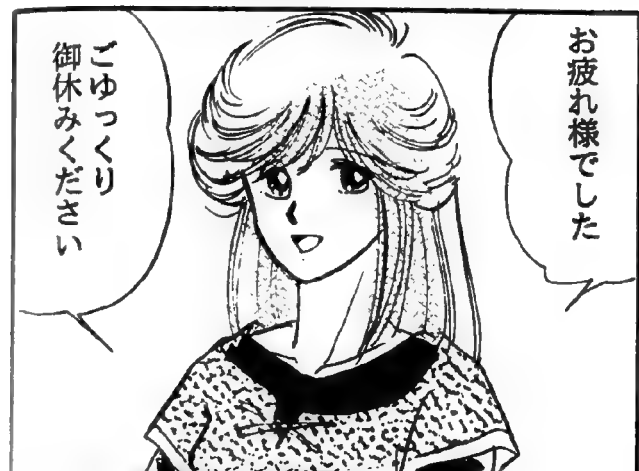
りんらんらん
でえ〜す!

…って誰を
知らないか…



L.C.

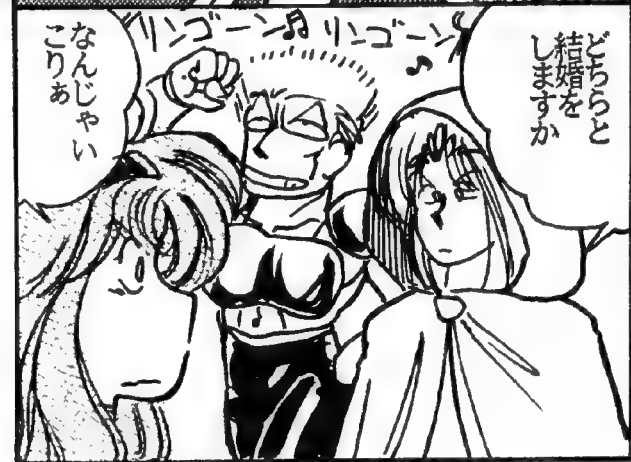
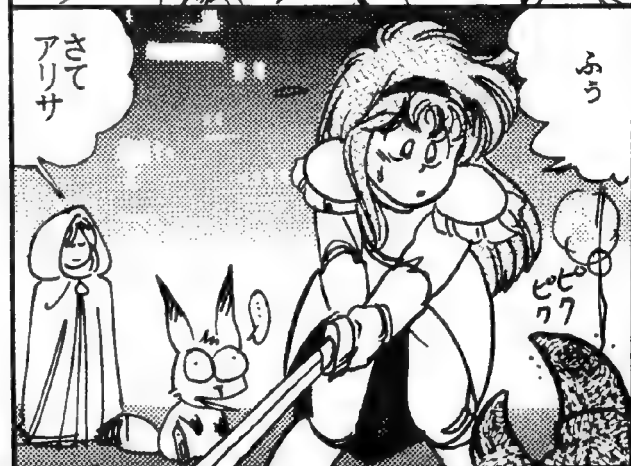
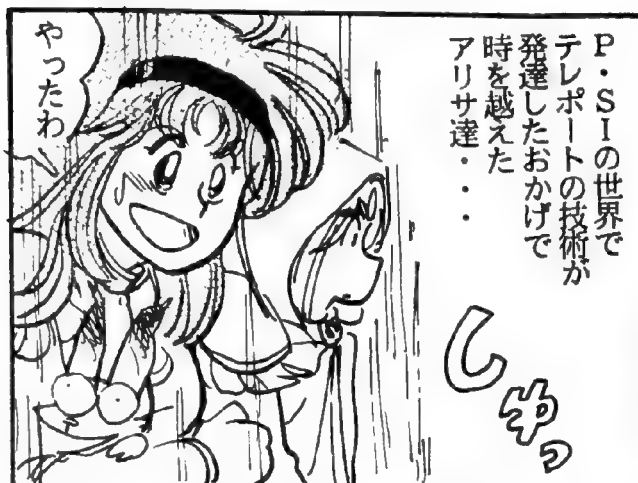
花嫁選択の自由



史上最大のひま男

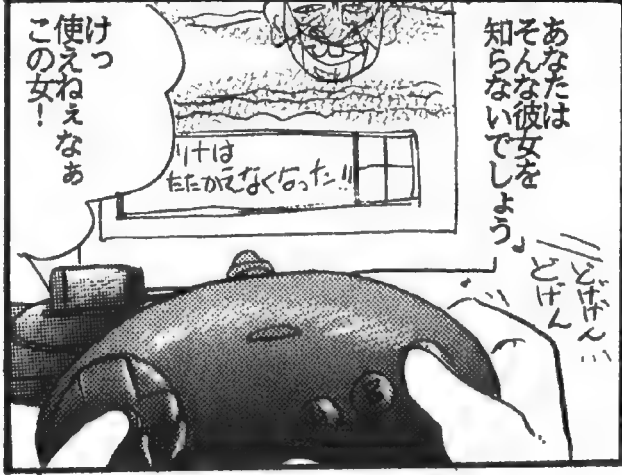
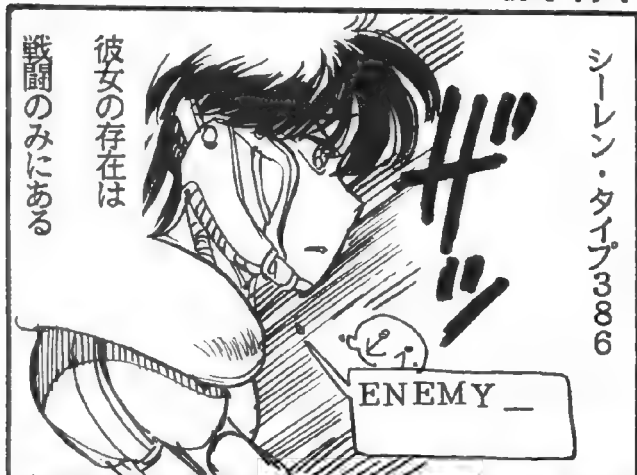


魔空空間転生その2



魔空空間転生その1

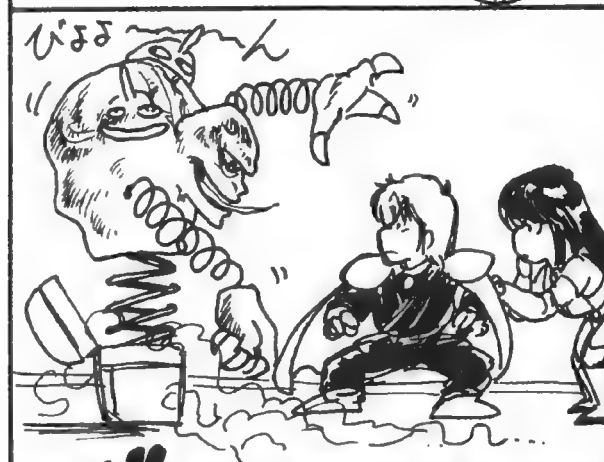




三代目最後の抗争

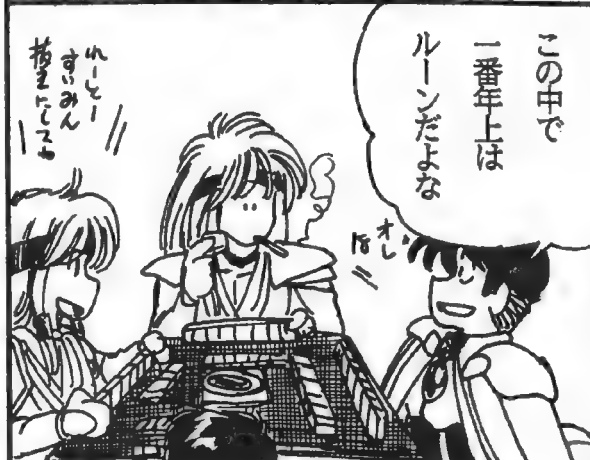
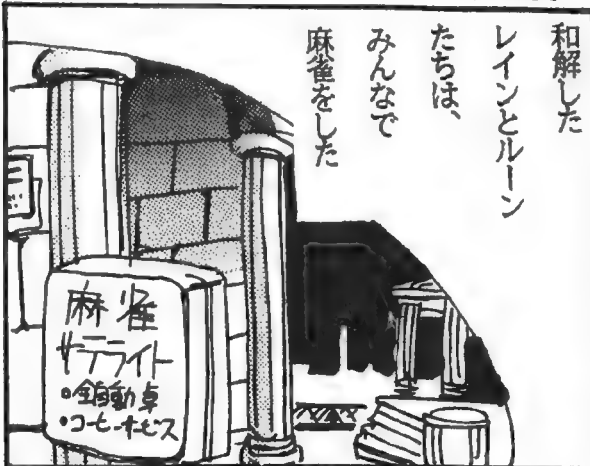


ダンジョンの奥の
宝箱を開けると・



主人公は
この後怒りの
あまりメギドを
発動させて
しまつたのだ

哀愁・悲しみの三十路





テリヤキ王の GG日記

まもなく発売のGGです
みんなもう雑誌なんかで
知っている人も多いと思う

GGの話
聞かせてー

俺 これから
ミーティング
なんだけど

作・GEN

どうだろう??

だあーっ



期待してくれてる人
とりあえず やって
みたいなって人

だあー



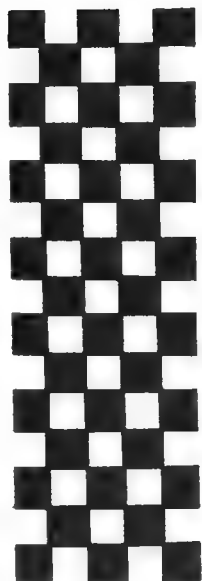




ゲームギア10月発売!

...という事で、次号ではソフトのラインナップから
H.E.事業部・鎌田部長のコメント(?) et.c. et.c.
巻頭特集で おおくりします。(GEN)

!! 次号(vol.7) G.G.の逆襲/鎌田部長の登場をまっ
つづく...

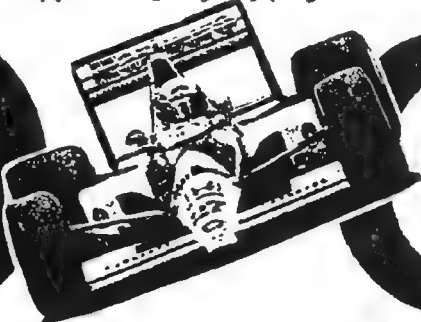


ゲームセンターで大人気の『スーパーモナコGP』がメガドライブで登場します。超リアルなグラフィック、迫力のサウンド、ベリベリ細かいゲーム設定などスタッフの気合いをピンピン感じます。

このゲームはスーパーモナコGPモード・全コースを走破するワールドチャンピオンシップモード・練習走行のできるプラクティスモード・サウンドが聞けたり、自由にボタンの設定が変えられるオプションモードの4つで楽しめます。

マシンもエンジン、車体、ドライバーの特徴など実に細かく設定でき（ゲームセンター版にはない！）それだけリアルに実際のF1のレースを体験できる訳です。エンジン設定などはスゴイ！各トランスミッションでエンジンの回転数による出力特性（馬力）まであるのだ。今までのドライブゲームの中ではずばらしく出来の良いソフトであることは間違いないと思います。

COGP



PM3時00分。さーて、そろそろプログラマーのHAMMAさんにインタビューでもしようかな？まづは電話でつと…。

TEL〇〇△△

『トウルルー……』

『はい第1研究開発部ソフト開発課です。』

『HAMMAさんをお願いします。』

『少しお待ち下さい。』

旧休憩田

『もしもしHAMMAは午後から出社予定ですが、まだ来ておりません…。』

『……………』

あー私はここでそういえばHAMMAさんがツワモノであることを思い出した。

『また電話しまーす。ガチャ』

ツワモノとは普通のスタッフと少し違い、仕事の時間帯が夜にシフトしている人のことです。で、明日はスベック編集ミーティングなのに何も記事を書いてないし、HAMMAさんもないし困ったなあ。と欲していたら噂の『着替えならセブン〇〇ブンに売ってるよ。』事件のSIEEXTRAくんが、『HAMMAさんは一度会社に来たらずーっといるから平気だよ。』という慰めもあり、次の日やっとインタビューにこぎつけました。

J…それではHAMMAさん、開発にかかわる面白いエピソードでも有りましたら教えてください。

H…俺さあ今やっと3時になったから寝ようと思ってたんだよねえ。

J…えー昨日は徹夜ですか？

H…そうなんだあ、もう眠くてえ。後完成まで3割は仕事が残っているんだ。

そこへインタビューを聞きつけてSIEEXTRAくんが登場！

S…あーHAMMAさんではないですか。どうも。HAMMAさんのエピソードには面白

#SUPER

MONA

いのがありますよ、ぜひスベックに載せてください。

J…分かりました。

S…先日HAMAさんは疲れていて何日も朝会社に来れない日が続いたのでとうとう「のらくろの目覚し時計」を買ったんですよ。でもその後も一向に朝起きてこないんです。でそんなある日、HAMAさんの女友達の家に行き誰かが電話したところ電話の向こうで「のらくろ」が『起きろ』と言っていた。という噂がありますよ。

H…嘘だ！

J…(仕事より女か、それはオレも同じ…)

♀ ♀ ♀

「のらくろの目覚し時計」のお話をスベックを読んでみるみんなにも分かる様に要約すると、HAMAさんはちゃんと会社に行く為に

目覚し時計を買ったのに、好きな女の子？と仲良くなりたいために、プレゼントとして使ってしまったんだねえ。フム フム。

♀ ♀ ♀

S…HAMAさんの話なら他にもあるよ。会社には来なくても蒲田の飲み屋にはよくいるとか…ペラペラ

J…(Sは自分のことを棚に上げている。)

H…それなら俺も言っちゃうよ。スーパーモナコGP企画のKITAの話なんだけど、J…ど っ ど どうぞ。

H…この前の事で、一緒にサンデーズオンに食事に行ったんだ。そこで席に着いてみるとなんとスプーンが汚れていたんだ。ちよつと頭にきてK

ITAはミスターマリツクの様にくニャつとやったんだよ。サンデーズオンのみなさん！超能力者はKITAです。こんなもんで私は寝ます…。

J…(Sに反撃できないHAMAさんは弱みを握られているに違いない。)

あ！ちよつと最後にスーパーモナコGPについてひとこと…。

H…では…一番苦労したのはトンネルのシーンで開発に4ヶ月かかったんだ。まあ見て下さい。あと私は最近心臓の具合が悪い。で6月は1ヶ月間程、鬼怒川に湯治に行きます。

J…そうですか。お大事に。あつありがとうございます。& おやすみなさい。

S…Jよう。それじゃあのナオンのいる店に飲みにも行こうぜ！

かくして無事に変身のあるインタビューは終わり、平和な研究開発部が戻ってきました。

おわり

(JUN IZY)

Super 大戦略 II



ベルリンの壁が崩壊し、米ソの軍縮が進む現在、セガから神をも恐れぬふとどきソフト『スーパー大戦略II（仮題）』（以下、II）が出るぞ！

前回の『スーパー大戦略』（以下、I）やパソコン版は、「現代大戦略」（現代兵器が出てくるシミュレーションってことだ。）だったけど、今回のIIは、MDユーザーだけが楽しめる、第二次世界大戦中のヨーロッパが舞台になった「近代大戦略（？）」だ！

第二次大戦では連合軍が勝ったのはキミも知ってるよね？ だけど、このゲームは歴史の事実をヒン曲げて、キミがドイツ軍を勝利に導くのが目的なんだ。歴史の勉強をマジメにやったオリコウさんは、ちよっと有利かな？

だからシナリオは今のはやりのキャンペーン版だ。現在プレイしているマップの結果が次のマップに影響を与えるんだ。

さらに、プレイしてゲームの展開が変わってくるのはマップだけじゃないぞ。兵器ユニットもゲームが進むにつれて改良されたり、新しく開発されたりするんだ。

と、ここまで読んだシミュレーション・オタクじゃないキミ。「なんだ、IIってのは超マニアゲームかア。」と思うのは気が早いぞ。企画担当の借金王クンの弁によれば、「今回一番気をつけている事は、初心者ユーザーに対する難易度。これに尽きる！」とゆるくらいビギナーなキミでも遊べるフレンドリーなゲームになってるんだ。

と、ここまで読んだシミュレーション・オタクのキミ。「なんだ、IIってのは、幽たえ無そうなゲームだなア。」と思うのも気が早いぞ。確かにゲーム自体は初心者ユーザーでもとつき易いゲームにはなってるけど、マップが進むにつれて（「ノルマンディ上陸作戦」みたいに史実上では連合軍側が勝ったマップなんかは特に）マニアのキミも堪能できるよーになってるんだ。

つまり、初心者にはシミュレーションのおもしろさを教え、マニアのユーザーも含めて多くのユーザーを徹夜地獄にハマリ込ませる悪魔のゲームだ？

これだけのゲームを作るんだからスタッフの苦勞も並大抵じゃないんだ。

IIでは、兵器ユニットの数がIの時の二倍
 近くの二百数十ユニットも出るんだけど、こ
 のユニットだって総数八百ちよつとの兵器か
 らビックアップしてくるんで、データ整理だ
 けでも大変なんだ。だから今回は、『戦車マ
 ガジン』とゆー強力な助っ人がいるぞ。

『戦車マガジン』ってゆーのは、そのスジ
 では有名な戦車オタクの本だ（そーだ。実は
 ボクも今回初めて知った雑誌だったりする。

『戦車マガジン』の編集さん、ものすごい書
 き方してゴメンナサイ……。平たく言っちゃ
 やうと『NAVI』とか『カー・グラ』みた
 いな『戦車の』カー雑誌だと思ってもらえは
 イイかな。（実際、戦車の試乗レポートとか

「六一式戦車はどうやって作ったか」なんて
 記事が載ってるらしい。）この『戦車マガジ
 ン』が兵器のデータの調査を手伝ってくれる
 から、リアルな戦闘がシミュレートされる。

リアルな戦闘と言えば前回好評だった戦闘
 シーンもパワーアップしているぞ。

今回は斜め上から見た奥行きのある画面で
 戦車や飛行機や戦艦が白熱したバトルを繰り
 広げる！

企画とプログラムは、前回と全く同じスタ
 ッフなんだけど、デザインスタッフは、前回

のスタッフに更に強力なメンバーを加えて徹
 夜も辞さない作業に取り組んでくれている。

SPEC誌上で画面写真が見せられないのが、
 これほど残念に思えたことはないくらいだ。

と、ここまで読んで期待したビギナー&マ
 ニアのキミ！とても残念な話があるんだ。II

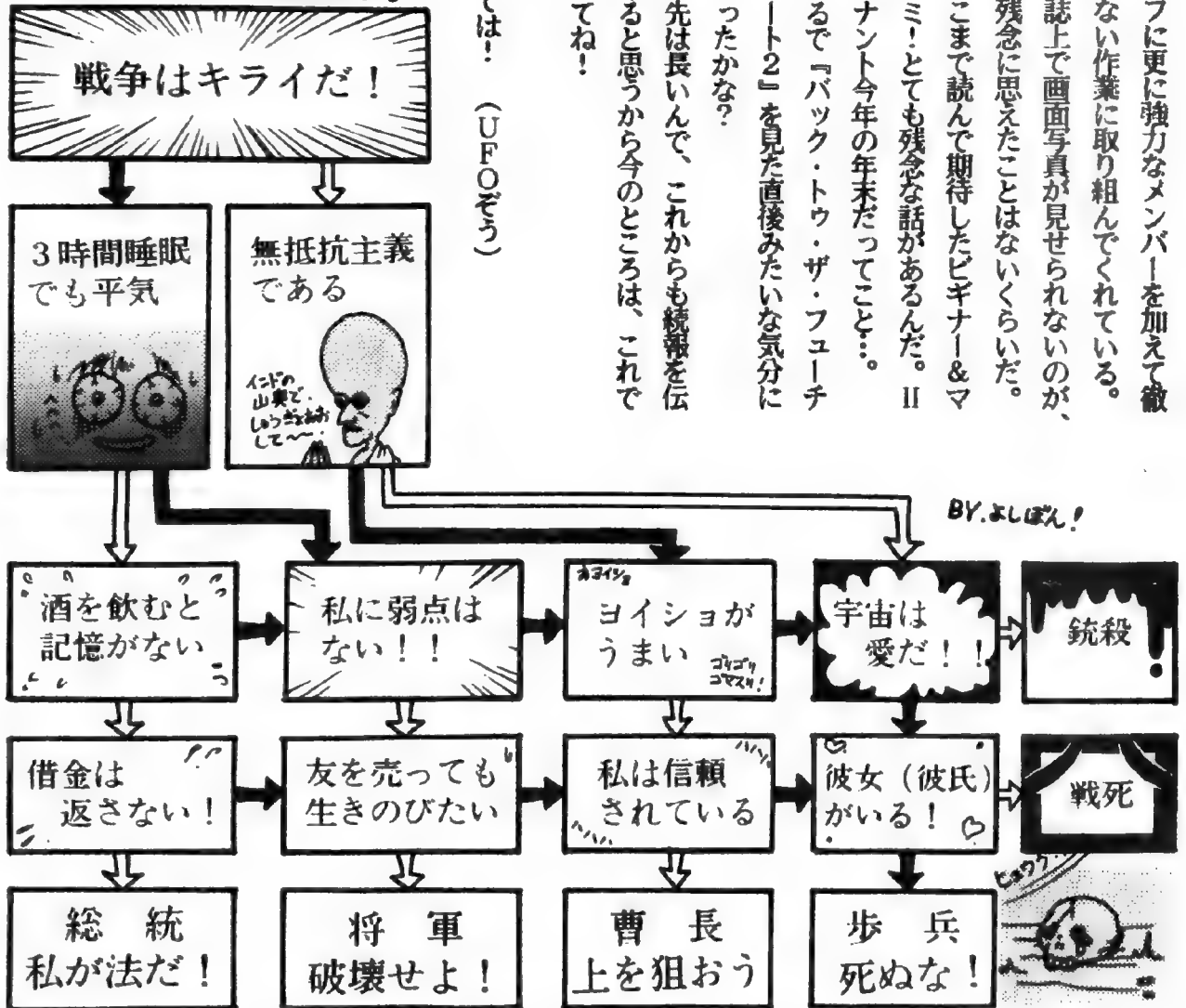
の発売はナント今年の年末だってこと……。

ウー……まるで『バック・トゥ・ザ・フューチ
 ャー パート2』を見た直後みたいな気分にな
 っちゃったかな？

まあ、先は長いんで、これからも続報を伝
 えて行けると思うから今のところは、これで
 ガマンしてね！

では、では！（UFOぞう）

特別ふく YES NO 戦場は荒野！



スライダ



じゃーん！私、ゲーマーみきは、今からス
トライダー飛竜の開発現場を覗いてみたいと
思います。

そーつとでーつと・・・。

おおっ!! 飛竜が動いてるぞー!

さっそく、出来てるところまでプレイさせ
てもらおう。

ーシャッキーン。ー

んんん、デモもアーケードそのままだね。

ブッシュ・スタート・ボタン。

ーハッ、ハーツーー

おーつ、飛竜が喋るー。

ジャーンブ。ほらほら、サイファーで斬り

裂いちやうよ。アイテムだって取っちゃうよ。

えへへ、中ボスだあ。ガシガシ斬っちゃう

よ。

ーひぽぽぽぽぽーん。ー

わーい、同じだー

にスゴイ!

んむむむむむ・・・こ・・・、これは本当

にスゴイ!

へへ、みんな、うらやましーでしょ?

(TOYショーで見た人には分かんと思う

けど)このままじゃ何にも分からないから、

開発スタッフに話を聞いてみよう。

忙しい中ごめんなさい。どうですかー、調

子は?

PALKO(企画担当。以下P)「がんばっ
てます。」

山一(プログラマー。以下山)「いそがしい
です。」

今回の移植の方針はどのようなものでしょ
う?

P「完全移植ですね。(キツバリ!)」

うーんっ!うれしいお言葉

カブコンさんのゲームがメガドライブに移

植されるのはこれで3本目だけど、前の「フ

ォゴットンワールズ」や「大魔界村」は意識

してる?

P「多少はしました。今回は飛竜をできるだ

け完全に近い形で移植することの方に集中し

てますから、そういう点で見習うことはあり

ますね。」

当然、スタッフはみんなアーケード版は

クリアできるよね。

P「できます。みんな出来るんじゃないかな?

山「100円でできます。」

わたしやー出来ないぞ。

ちなみに、ゲームに出て来るキャラクター

で好きなキャラクターは誰なんですよー?

suppliers such as Malaysia

would likewise be minor.

It was the first time build-

ing activity has shown such

ucts in the last year but that
only 550 million pounds (250
million kg), or 4 percent, were

want to work at do
said Mary Beth Lar
woman for 24. The sta
ture department in

P「私はプレイヤーに惚れないと仕事ができないので、飛竜が一番好きです。」

んーっ！カッコいいね。

山「僕はラスカル。」

かわいいですねー！



あの、もともと40メガもあるゲームを移植しようっていうんだから、大変でしょう？
でも、苦労が始まってるんでしょ？

P「やはり容量の問題が一番ですね。サウンドもですけど、絵の問題が大きいですね。」

でも、クオリティは落としたくないんで、スタッフ一同苦労してます。」

うーん、そうなるよね。ジレンマジレンマ。

見た目も大切だけど、内容はもっと大切。遊び心地を大事にしくちやね。

P「そうですね。あとは、操作性をできるだけ近づけたっていうのはあります。」

で、進み具合はいかがなものでしょうか？

P「びー——！！」

うう、いきなり……。



それじゃあ、ここを見て欲しいっていう、制作スタッフからのアピールをどうぞ。

山「移植度は自信あるから、見て欲しいな。」

P「あと、できるだけ、大きいモニターで見て下さい。」

山「栄養剤の差入れを！」

P「みなさん、TOYショーバージョンは見てくれましたか？2ステージ以降はもっとすごいですよ。楽しみに待っていて下さい。」

開発が順調に進むように、お星様にお祈りしながらその日を待とうね！

(ゲーマーみき)



SHADOW DANCER



忍法の修行に励む若者のもとには、忠実なる一頭の忍犬がいた。

一方、都市の中心では、テロ集団が暴挙のかぎりをつくし、あろうことが街のいたる所に時限爆弾を仕掛けはじめたのであった。

若き忍者とその相棒の忍犬は、仕掛けられたすべての爆弾を回収するとともに、テロ集団をあやつる悪の組織を壊滅するため、果敢にも行動を開始した。

ザ・スーパー忍に続いての忍者アクション
第二弾、シャドウダンサー接近！

アーケードからの移植ということだけど、メガドラ版のシャドウダンサーはさらにパワーアップして面白くなってるぞ。アーケードの迫力はそのままに、とびっきりの新しいアイデアが盛りたくさん。

マップはすべてオリジナルで、びっくりするようないかけや、思わずみとれてしまう美しいシーンなどなど、夢中にさせるものばかりだ。

忍犬もパワーアップ。アーケードでは忍犬にももの足りなさを感じた人がいるかもしれないけど、今度は期待どおり、それ以上の働き

をしてくれるぞ。電光石化のごとく敵に飛びかかっていく姿には、いわゆるひとつの感動を覚えてしまうことだろう。もうボチなどとは呼べないぞ。

忍術も一つ増えて四種類。これもすべてオリジナルだ。

ここでちょこっとシーンの紹介を。

舞台はニューヨーク・マンハッタン。

街は敵の暴挙により廃虚と化している。道端には崩れ落ちたビルがガレキの山となって転がっている。ところどころにまだなんとか立っているビルも無惨にひび割れ、くすぶつた炎は消える手段を知らない。

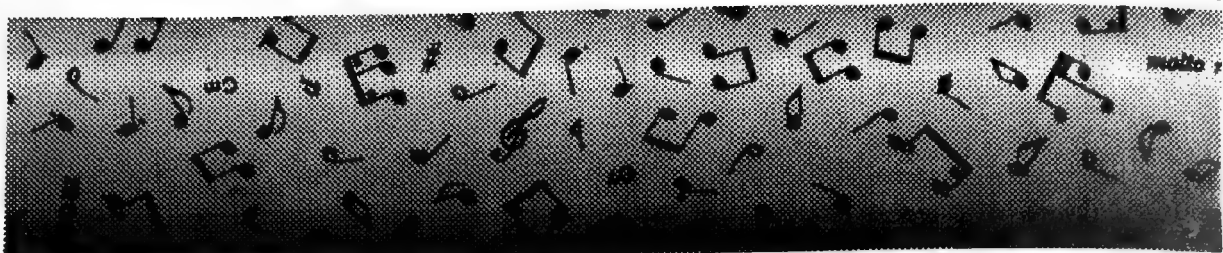
うーん、かっちよえーのー。

忍者もののゲームはいろいろあったけど、スタッフ一同、最高に面白いものをめざしてみんな頑張っているんだ。アーケードで燃えた人も、アーケードはいまいちだったという人も、みんな満足するのは間違い無し。これはもう買わない手はないぞ。

次号でももう少し詳しく取り上げるので、みんな楽しみに待っててくれ。

GAME MUSIC

SE-269



A・好きな曲アンケート結果

たつくさんのハガキをどうもありがとうございます。
コメントターBOです。

どのハガキとっても、イロイロと書いて
あってトッテモ楽しめました。

中には、涙腺を刺激するほどうれしいこ
とを書いてくれているのもあって、ほんと
に感謝。

さてさて、結果についてコメントするま

☆ アーケードゲーム部門		
①	アウトラン	42 Pts.
②	アフターバーナーII	32 Pts.
③	スペースハリアー	29 Pts.
④	パワードリフト	16 Pts.
⑤	ターボアウトラン	15 Pts.
⑤	カルテット	15 Pts.
⑦	ギャラクシーフォースII	14 Pts.
⑦	SDI	14 Pts.
⑨	ファンタジーゾーン	11 Pts.
⑩	スーパーハングオン	9 Pts.
◇ 大穴		
◆	UFOキャッチャー	
◆	バレット	

えに一言。アンケートをとった時には、セ
ガのゲームで好きな音楽、他社のもので好
きな音楽、としか分けませんでした。そう
したら体感ものばかりに票が集まってし
まりました。これではオモシロくないので、
ムリを承知で部門別にまとめましたので、
あしからず。それから、集計期間が89年
10月から90年3月までと長かったため、
人によってはまだ手にしていないソフトも
あったと思います。

アーケード部門

☆ メガドライブ部門		
①	ファンタシースターII	9 Pts.
②	スーパー大戦略	6 Pts.
②	スペースハリアーII	6 Pts.
④	ヴァーミリオン	4 Pts.
④	ソーサリアン	4 Pts.
④	アレクの天空魔城	4 Pts.

往年の体感ヒットゲームの オンパレー
ドといった感じですね。テトリスなんかは
モットランクが良くても・・・とか思っ
れど。
オウオウ、UFOキャッチャーとは目
が高い。
SEGAの音楽というと体感モノという
印象が強いとは思いますがメダルものだっ

△ 次点

- ▲ サンダーフォースII MD
- ▲ ザ・スーパー忍
- ▲ スーパーサンダーブレード
- ▲ ワールドカップサッカー

はっ！ SPEC GM アカートたすー

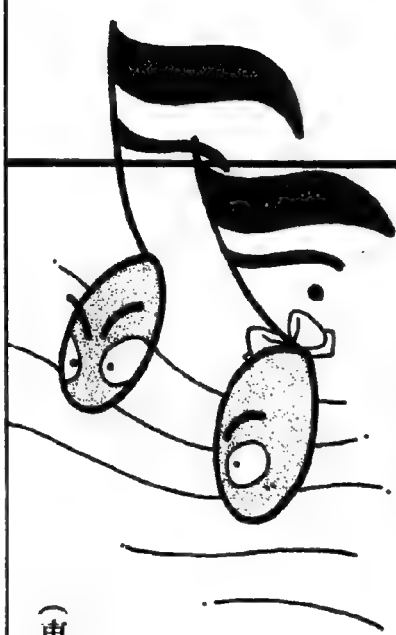
好きなSEGA'S GM: たくさんある...けどやはり、
ハリアーのテーマだ。ゲームで感動したもんな
他のGM: イスIIオープニング! かんたええ。古代
拓三さんおどいね。忍のBGMもキテる! イスIIの
その他の音: グラディウス の自機 やら木音。キ、400が
最高に高まる時、イカリおのズもズも...またく
チモ4イーたらありなせ(少しあぶない。)

さて..今日は12月2日。The Super忍の発売日。買ったぜな。
ウルトラおもしろい。4-2どまり。あり。サキだ。しかし、セガさん
このスゴイまきるじないですが! まい、たぜははーた。
はきり言て、MD初期のソフトとは月とスゴい違い。このく
らいのソフトを出してあげれば、ゼンタイにユーザーはみる。
500万台 なんかあ、とやーまだぎゃー。二本からは最低
このレベルを維持して。そーなれば安心してソフト買える、
てもんだ。あう! P.S. オープニングは最高!
P.S. II テトリスまたき!

これこそ
いいSOEIを
創出!



Right: 5/11. SuperSonic Team
By KAWAKATSU CLUB
SET BAND



であるんです。個人的には、BINGOと
が好きなんだけど。

(東京都 萩原秀治)

「アンケート. 4」

①好きなSEGAのゲームミュージック.

- ・ビデオゲーム:「カルテット」の1面A曲.
- ・マークIII:「星を探して」のエンディングの曲.(PSG、FM、両方とも)

②好きな他社のゲームミュージック.

- ・ナコ. ビデオゲーム:「メルヘンメイズ」&「トイボット」
- ・コナミ. スimulation:「エスパーブルー」のほぼ全曲.

③その他 SE 音楽全般.

- ・マークIII:「星を探して」のミオの声
- ・同じく「星を探して」の「H4H4ゾーン」(……)
- ・メトロライズ:「スペースハリヤーII」の「ゲットレディ!!」

④何の関係もないのですが久石 譲作曲:「とねりのはら」の「風の通り道」が私はめちゃくちゃ好きだったりする!!

(本当に何の関係もない……)



© 徳間書店

* 20才FDDが欲しい!

SEGAのゲームミュージックはほんとに好き!



(佐賀県 折居二洋)

☆ マークIII/マスターシステム部門

① ファンタシースター	15 Pts.
② 覇邪の封印	7 Pts.
③ 星を探して	4 Pts.
④ ファンタジーゾーンII	3 Pts.
④ スペースハリヤー	3 Pts.
④ 阿修羅	3 Pts.
④ イース	3 Pts.

△ 次点

- ▲ アレスタ
- ▲ ロレッタの肖像
- ▲ ロード・オブ・ソード
- ▲ 青春スキャンダル
- ▲ ナスカ'88

■メガドライブ部門■

ファンタシースターIIがきましたか。ありがとうございます。ワールドカップサッカーが次点ではいつています。お耳がたかい。「ゴオール!」というサンプリング音の人氣も高かったゾ。

スーパードライの人氣は高いのにランクがいかないというのは、発売時期のせいでしょう。

■マークIII、マスターシステム部門■

ファンタシースターをこんなに愛してくれるなんて感激。メガドラより票がはいっているぞー。8ビットマシンもまだまだすてたものではありません。このたびGAM E GEARもお目見えすることですし。

口まとめ

ゲームミュージックのランキングをみていつも思うことがあります。

まず、音楽がヨイといわれるゲームの大多数は評判がよい。逆に人気のないゲームの音楽はあまりヨイといわれない。ゲームはダメだけど音はイイと言われるものもいくつかはありますが。なにがいたいのかというと、音の善し悪しというのは、音楽ソ

ノモノだけではなく、ゲームの評価も含まれているということ。この度合はゲームをやりこんだ人のほうが強いと思います。それから、ゲーム音楽を堪能している人というのは、スゴク細かい。音源をフルに使っているかまでチェックしてしまう。そういうところまでわかってしまうわけです。

ユーミンとかサザンのフツのファンが、レコーディング機材をチェックして音源の使い方云々、なんてことにはならないと思

うんです。そのあたりが、CDとかのヒットチャートとズイブン違うと思うし、ムスカシイ所だと思っています。誰かいないかな、このゲームのサウンドは、どこがドノヨウ二良い、とか悪いとか詳しくコメントできるひと。手紙待っています。

——以上サウンド課のBOさんにコメントをいただいております、SPE C版ゲームミュージックランキングでした。

他 ゲームメーカー	
ドライアス	15 Pts.
ザ・ニンジャウォリアーズ	14 Pts.
ドラゴンスピリット	12 Pts.
ワルキューレの伝説	11 Pts.
A-JAX	11 Pts.
グラディウスII	9 Pts.
サイバリオ	9 Pts.
グラディウス	8 Pts.
大魔界村	7 Pts.
WEC ル・マン24	6 Pts.
メタルホーク	6 Pts.
超絶倫人ベラボーマン	6 Pts.
沙羅曼陀	5 Pts.
ドライアスII	5 Pts.
マッピー	4 Pts.
ストライダー飛竜	4 Pts.
メーカー RANKING BEST	
NAMCO	74 Pts.
KONAMI	68 Pts.
TAITO	64 Pts.

BOさん、アンケート集計をしてくれたC
APTAIN ELF君、ご苦労様。

アンケートにご協力下さった会員の皆さん
(中にはレポートにして送ってくれた人もい
た)たいへん参考になりました。ずいぶん昔
の曲なども書いてくれる人がいて、ゲーム歴

(前略)

僕が初めて古代裕三氏のサウンドを耳にし
たのは、PC-8801版の「イース」が発
売された日の事でした。

もう3年も前になりますが、オープニング
テーマを聞いた瞬間の衝撃は、今でも鮮明に
思い出すことができます。神秘的な旋律もさ
る事ながら、その素晴らしい音色には、耳を
疑ったものです。「パソコンのFM音源で、
これほどの音がでるものなのか・・・」と。

それ以前のゲームのBGMでも、気に入っ
た曲はいくつかあったのですが(「ジーザス」
等)、こと音色に関しては、「まあファミコ
ンよりはマシかな?」という程度のものばか
りでした。だから、「FM音源とか言っても

の深さがうかがえました。ほんとうにありが
とう。これからもよろしくね。

今回のアンケートに答えて下さった皆さん

の中から、抽選で三十名の方にS・S・T・
BANDのステッカーをお送りします。

また、今回掲載分のお手紙の差出人の方全

てにも、同じものをお送り
します。(GEN)

(大阪府 ばびろ)

(東京都 川村一樹)

SPEC4アンケート

好きな SEGAのMUSIC

1. ペンゴ 良しガレは 100%70コ-ン...
の XIN BGM
2. リアルラアル NAMCO
の XIN BGM
3. テトリス T-10版
ヤルが 出て来て
テケレンテンテンテン!! SE



しよせんはこんなものか」とタカをくくって
いたんです(YAMAHがクライだったせ
いもある)。

それが、「イース」のサウンドを聞いた瞬
間、根底から覆されてしまいました。オープ
ニングのみならず、フィールドの曲、中ボス
の曲、神殿地下の曲・・・全てのBGMが、
旋律と音色との絶妙のハーモニーで構成され

古代氏のサウンドから得た感銘が大きかった
のです。

その後も、「ソーサリアン」「イース2」

「ザ・スキム」と、古代氏は新しい衝撃と
感動を与え続けてくれました。でも、正直な
所、「ザ・スーパード」のBGMは、何かも
の足りない気がします。ぜひ、もう一度MD
ソフトのBGMを古代氏に!

ていて、聞く者を捉えて離
しません。そして、エンデ
イングでは、背筋が震える
ほどの感動を与えてくれま
した。ゲーム自体が素晴らしい
しかったせいもありますが、
僕にとっては、それ以上に

MUSIC

GALAXY

S.T.BAND

たくさんのはがきをいつも
ありがとうございます。6月半ばの一週
間程、サンフランシスコへいっ
てまいりました。今回は仕事であ
ります。
むこうはカラッと暑涼しいといいま
しょうか、日は照っているけれど風はツ
メタイといった具合です。ゴールデンゲ
ート・ブリッジから見渡す湾の眺めは絶景
です。こういうところにいると、できる音
楽もさぞやちがいます。こっちに戻ってき

たらイキナリ梅雨だったので、うじうじし
てる今日このごろです。

さてさて、7/21発売のアルバムを聴
いてくれたかな。カシオペアの野呂氏によ
るアレンジは皆さんをうならせたことと思
います。

レコーディングは5/14から5/24
まで、渋谷Liveスタジオで行われまし
た。

今回は、S・S・Tバンドのミッキー、
I P P O、J I M I T Aにマイクを向けて、
レコーディングの様子やらエピソードなど
を聞いてみました。

—— 毎度のことなだけども、日程がか
なりきつかったと思うけれど。

M I K E Y (以下M) : そうですね。今回
は野呂さんがアレンジを担当してくれ
たので、そのあたりは前作にくらべて
楽でした。

ただ、スタジオにはいつてからがハン
パじゃなかった。

—— ひとのアレンジだとやりにくいとか。

M： というより、スコアに細かい所まできっちり書き込んであるんです。しかもスタジオ入りしてから譜面が渡される。目の前には巨匠野呂氏がデンと座っていて、ちょっと弾いてみて、とか言われて、弾いては直されの繰り返し。ハンパなブレッツシャーじゃなかったですね。

—— そのかいあって良いものができたと。

M： そうですね。毎日¥2000なりのユンケルを飲んで頑張りました。たいへん良い勉強になりました。

—— 今回は、「Sword of Vermillion」と、「新たなる旅へ」のピアノをJIMMIEAが弾いていたりするよね。

M： わたしの思い付きです。

JIMMIEA（以下J）： 突然、「やらないう？」といわれて。最初、ソロだけということだったので話を受けたのですが、2曲ともほとんど弾くことになりました。

—— 出来栄を聞けばうなずけます。野呂さんからはどんな指示があったのかな。

J： もっと単音で弾いた方がよい↓もっと音数を多くした方が良い、といったふうに絞り込んでゆく感じでした。

—— やっぱりたいへんだった。

J： そうですね。バーミリオンのソロは5、6回ほど録り直しました。

あとは2回ぐらいでOKがもらえました。バーミリオンのソロ部分とファンタシースターのエンディングの部分が

ムスカシかった。

—— 「新たなる旅へ」は、IPPOの曲なわけだけれど、出来てきたのを聴いてどうだった？

IPPO（以下I）： アレンジでこうも変わるものかと思いました。こうなると全くの別ものですね。

—— 野呂さんにはどんなふうにアレンジをお願いしたのかな。

I： バラード調にするということは決っていたので、後はテンポとか音色とか、エイトビートのリズムはやめてほしいとか……。簡単なことだけ注文してあとはおまかせしてしまいました。

別表にレコーディング日程をまとめてみ

S.S.T. BAND

◎レコーディング日程◎

こんな日程でレコーディングをしました。

- 5/14 リズム&BASSの生録音。
- 15 "
- 16 新たなる旅へ(ファンタシー
 スター)のGUITAR録り
 synthダビング
- 17 Air Battle (G-
 LOC)のGUITAR録り
 synthダビング
- 18 Wildness (Gold
 en Axe)のGUITA
 R録り
 synthダビング
- 19 休み
- 20 休み
- 21 Sword of Verm
 ilion (Vermili
 on)、Sprinter
 (Super Hang-o
 n)のGUITER録り
 synthダビング
- 22 直し、Jimitaピアノ録
 り
- 23 トラックダウン、Jimit
 aピアノ録り
 野呂さんのパーカッション録
 り
- 24 トラックダウン

ました。スタジオミュージシャンならいざ
しらず、結構シビアです。おっと、野呂さ
んのパーカッションというのがありますね
え。自宅からパーカッションセットを持ち
込んで、野呂さん自ら演奏したとのこと。
結構なノリノリだったようでとつてもうれ
しいではありませんか。

それから、Springerに入ってい
るバイクの音は、Drumのサンダーさん
のバイクの音です。さすがにスタジオの中
でエンジンを吹かすわけにはいかないの
で、スタジオの外までバイクをひっぱって
録音しました。エンジンを吹かす係の人
は、ミキサーのコントロールルームが見え

ないので、間に人が入ってブロックサイン
でスタートの合図とかを送って録ったとい
う別の苦労もあったようです。

私達にとって、アルバム制作というのは
すごくタイヘンなことです。レコーディン
グの日程自体がきつ以上に、走っている
プロジェクトにアナを開けるわけにはいか
ない。けれど、非常に刺激的でヤメラレナ
イ。次のステップへの足がかりがイッパイ
転がっている。自分より音にキビシイ人た
ちと一緒に音楽が創れる環境というのは、
大事にしたいです。

いよいよCD ROMをやることになり

ましたが、そうなるのもっともっと多くの
人と一緒に創る機会が増えると思います。
NAME VALUEがゆえシゴトをする
のでなく、もっともっといい音を創ってゆ
くために、一緒に仕事をしてゆきたいとお
もっています。

次回は、8/25のライブのコトやら、
マイケルプロジェクトのことやらを書いて
みたいとおもいます。元気な夏休みを過ご
してください。

Bye !

(BO)

世界は天秤の上で
微妙なバランスを
保っていた

ところが ある日
強大な力が
そのバランスを
壊そうとしたら・・・

世界は・・・

かくして 古き神々の力失せ

月なき夜のごとく

星なき天のごとく

世に「闇の時代」到来す

プロローグ・ストーリー

中編 予感

作画 フェニックス りえ

PHANTASY STAR





封じ込めたはずの
リバイアサンが
甦るとは！

それより
こいつを
どうにかしないと

ユリアード！
みんなが！

さがっている

ずる
ずる

ユリアード！

フツフツ

フツフツ

フツフツ





この世に語りし賢者あり

流れし年月 伝わりし伝説

ユリアード？

顔色が悪い

また

あの時のことを

追想して
いたのか？

忘れろとはいわない
しかし・・・
今は 悲しみに
沈んでいる時では
ないはずだ

そのために この
マハルの洞窟で
学んで入るのだろう

真理告げしその歌は

暗黒の王の復活を予言せり

ええ
あなたのような
魔術士になる
ために

混沌の王国は天空にあり
不浄のものどもはびこり

でも 悲しみに
浸っているわけ
ではありません

あの時のように
過去と未来が
瞑想の中で交錯
するんです

青白い空中都市
炎上する街々

まがまがしい闇

そして ひかり

光の尖塔 炎に碎け散り

海は砂漠に 山はいてつき

かくして 古き神々の力失せ

ひかり？

こんなになるのは
母を失ったあの時
以来です

闇の時代を

切り裂く

一条のひかり

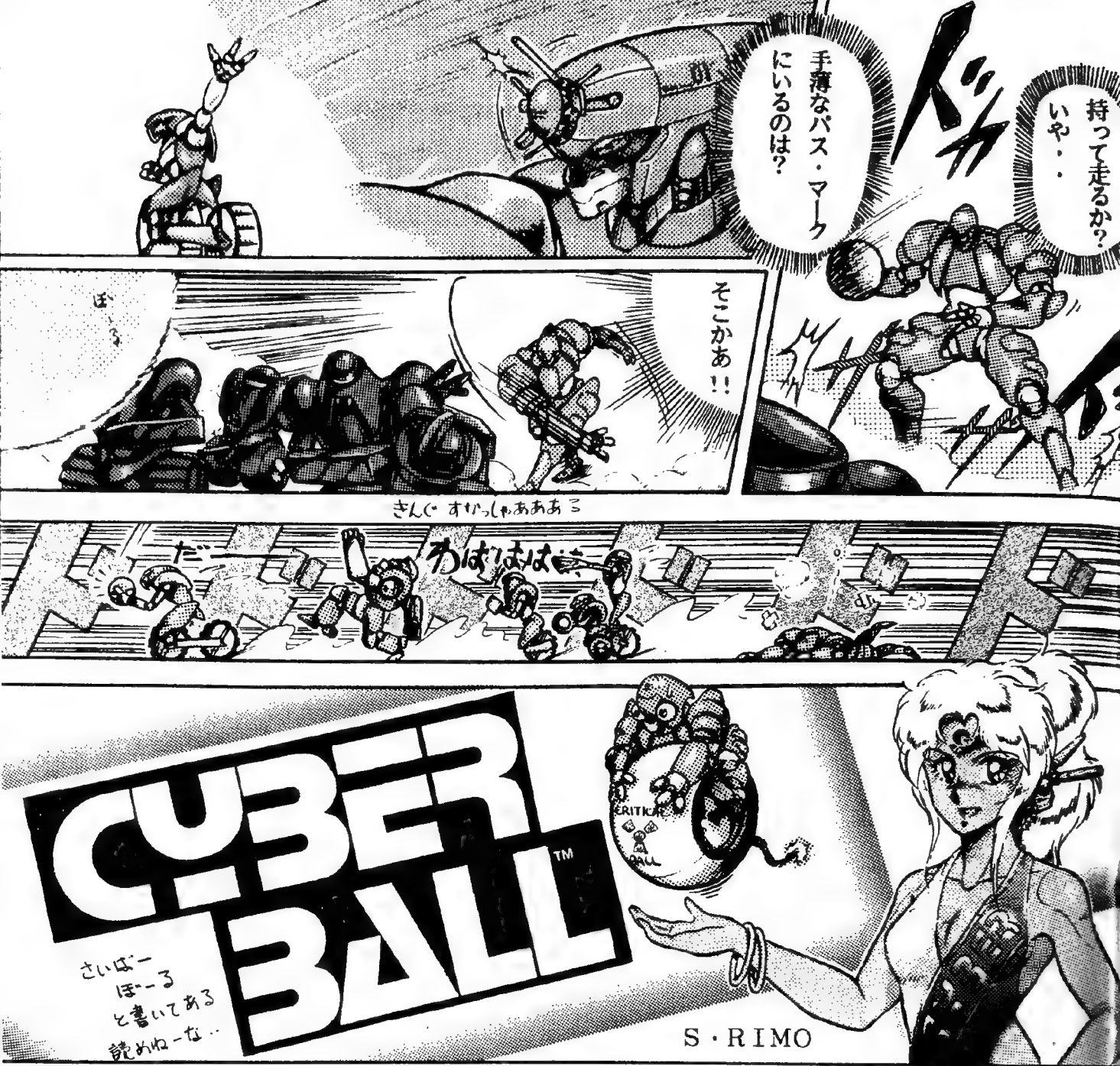
月なき夜のごとく

星なき天のごとく

先見では
ないのです

予感です
何かが おころう
としている・・・
この 闇の時代に

世に「闇の時代」到来す



このコーナーでは、このゲームをよく知っ
てもらうため、簡単にルールを説明するかん
ね。

《ボールを持つて敵陣に突撃！》

ルールをわかりやすく言うと、右のように
なる。時限爆弾仕掛けのボールを奪い合いゴー
ルへ向かう...

○攻撃（オフエンス）の場合...パスをうまく
つなげて敵陣のゴールにたどりつく。

○防御（ディフェンス）の場合...そのパスボ
ールをかすめ取って敵陣にたどりつく、と
にかくオフエンスの邪魔をする訳だね。

◎爆発の条件（ボール）...オフエンスの失敗
回数が一定以上になると爆発する。それは
4段階で表示される。（COOL→WARM→HOT→
CRITICAL→爆発）でも爆発するまでに中央
のラインを超えるとCOOLに戻るんよ...
んでもって、爆発するとどーなるかってー
と。CRITICAL状態のボールを持つてたロボ
ットはスクラップになる（当然だね）、す
ぐUEGが代わりのロボットを持つて来るけど
パワーダウンしてる上に爆発した段階で攻
撃権は敵に移る。

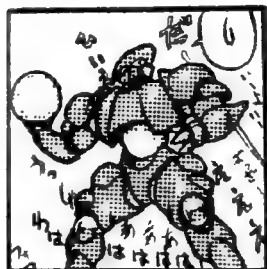
◎爆発の条件（ロボット）...ある程度ダメー
ジを受けたら爆発する。

CYBERBALL™

とまあ結構単純なルールだし、すぐなれると思うよ。好プレイができればお金が貰えるし、リプレイでそのプレイをもう一度見せてくれる。そのお金でロボットを買えばレベルアップするし、戦略的にも103のフォーメーションを選んで楽しめる。普通のスポーツゲームとはまた違った楽しみ方のできるゲームだよ。

それでは、このゲームで涙ぐましいまでの活躍をする、サイバー（まぬけ？）な方々を紹介いたしましょう。オールスター紹介！

◎OFFENCE



QUARTERBACK (クォーターバック)

唯一人間型の彼は、ボールを投げる以外能が・・・ハッキリ言って無い。ボールなんぞ持って走ろうもんなら持ち前の鈍足でディフェンスの方々にタコ殴りにされるでしょう。ディフェンスが来る前にオフェンスメンバーが早めにパスマークにたどり着くのを祈りましょう。（レベルアップすりゃあ早いけどね。）



RUNNING BACK (ランニング バック)

ボールを持って走るしか能の無い彼は、まるでバイクに乗っているライダーの様な姿で、見る者に妙に多大な期待を抱かせてくれます。「よっ！生まれつきの走り屋！」「カミナリ族！」「仮面〇〇ダー！」（全部死語）・・・だけど遅いぞ。



WIDE RECEIVER (ワイド レシーバー)

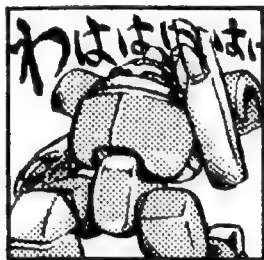
同上、と言ってしまうには彼があまりにかあいそお。はっきし言って平均的にランニングバックより速いし、パスマークにも早くたどりつく・・・でも・・・ちゃんとボール受け取れよな・・・おまえ・・・。



TIGHT END (タイト エンド)

オフェンスのクォーターバックの護衛、しかしてその実体は不幸な使い捨て1号・・・。オフェンスの時ラインバッカーに張り飛ばされる姿は、見る者の涙を誘う・・・。でも彼がボールをかすめ取る名人であるとゆう事はあまり知られていない。

◎DEFENSE



LINEBACKER (ラインバッカー)

クォーターバックを蹴り倒す事を宿命づけられたロボット。彼の通る跡にはネジ一本残らない！ 人呼んで走る重戦車！ ロケットの無い鉄人〇8号（ふ…古い）！ 無敵！ 無敵！ あくまで無敵！！
でも！ 鈍足…



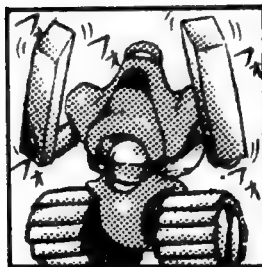
SAFETY (セーフティ)

全ディフェンス中、一番ノッポ（ラインバッカー言わく貧弱！貧弱ううう！）で、パスのお邪魔虫。ワイドレシーバーキラー！ 結構バランスのとれたロボットです。（でもどお見てもバンザイしてる様にしか見えんぞ。）



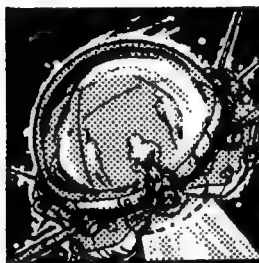
CORNERBACK (コーナーバック)

本当は斬り込み隊長だったんだけど、いかんせん目立たない。ラインバッカーにお株を全て奪われ、いじけ気味。ところで…どこにいるの君？…あれっ！これってタイ〇〇ンドじゃなかったっけ？！
※（以上がプレイヤーの操作できるロボットです。）



LINEMAN (ラインマン)

名乗ることさえ許されない彼らは、知る人ぞ知る、そうあの前衛の壁です！ こんな顔してたんだよね、知らなかった。



UFO (ユーフォー)

オマケ…。破壊されたロボットの回収と、代わりのロボットを持ってくる。このUFOを見て、初めてユーザーは彼らが巨大ロボットだったと気が付く。しかし人が乗ってるってわかるかあ？

以上、オールスター紹介でした。プレイヤーは1シーンごとに彼らの内の1体を選び試合する訳です。各ロボットの特性を生かしてリーグを勝ち進んで、めざすは優勝だ！！

えーそれでは最後に開発にたずさわった方々、チエックと称してハマった方々に知って得する技を聞いてみたいと思います。

「RIMO」まずは、プログラマーの方々から。

「苦悩の中間管理職A氏（以下A氏）」

・・・ローテートの突っ込み・・・

「RIMO」へ？

「A氏」ローテート（ディフェンス・フォーメーションの一つ）でクォーターバックの正面に来るセーフティがいるじゃない？クォーターバックをそのまま狙えば簡単だよ・・・（沈黙）。

「RIMO」なんか、いまだにサイバーの仕事してますねー。

「A氏」（ギロ！・・・こいつう禁句をー）

「RIMO」（ギクウー！）し、失礼しました、次、行ってみましょう。

「Y氏」（以下早口で）タンパベイ（チーム名）を選んで、バスせずクォーターバックを走らせ距離を稼ぐーやがてクォーターバックがサック（倒される事）しつくされ煙を吐く、そんな替えのクォーターバックを売りに来るからどーんどん買う、そうする

と史上最強のクォーターバックができちゃうー！・・・ゼーゼー・・・ただしお金があったらね。

「RIMO」要は一番高いクォーターバックを言うと言う事ですね。

「Y氏」そのとおりい！

「RIMO」（切れてるなあ）・・・次はハマった方々に聞いてみましょう。

「O氏」得意なチーム及びフォーメーションを見つければ勝てるはずです。ディフェンスは良いのを揃えておけばいいけど、オフENSは変に買物をするとかバス・タイミンが狂うから好きなロボットは壊さない事。あと初心者向きのフォーメーションで、

NICKEL（ディフェンス）ってのがある。これはレシーバーが三体いるので、ラインバックカーで一体に狙いをつければインターセプトの確率が高い。

「RIMO」どうも。（なんか棒読みしてるなあ）

「ババ氏」とにかく、郵便物。

「RIMO」え？

「ババ氏」要はエアーメールとメイルドロップ（オフENS・フォーメーション）の事なの、なれないあいだはこれさえできれば

なんとかなる。

「RIMO」ところでワンバウンド・キャッチ（バス・マークでバウンドしたボールを取る技）ってババが見つけたんじゃないの？

「ババ氏」そうそう、あれへたなやつに限ってうまいんだよね。（笑）

「RIMO」そういやターボ・ブーストを使ってバスマークのロボットを押し退け、ボールを取るってのは？

「ババ氏」あれは邪道だよ、おまえしかしないだろ。（笑）

「RIMO」あれれ！？

一番ハマっていたのが自分だということを認識していないRIMOであった。



UBERBALL™

A
W
1283年



アルゴル太陽系は
惑星バルマの爆発による
衝撃波とマザーブレイ
ンシステムの崩壊とい
う、異変に襲われた

なんとか星系としての
バランスは保ったもの
その傷痕は大きく

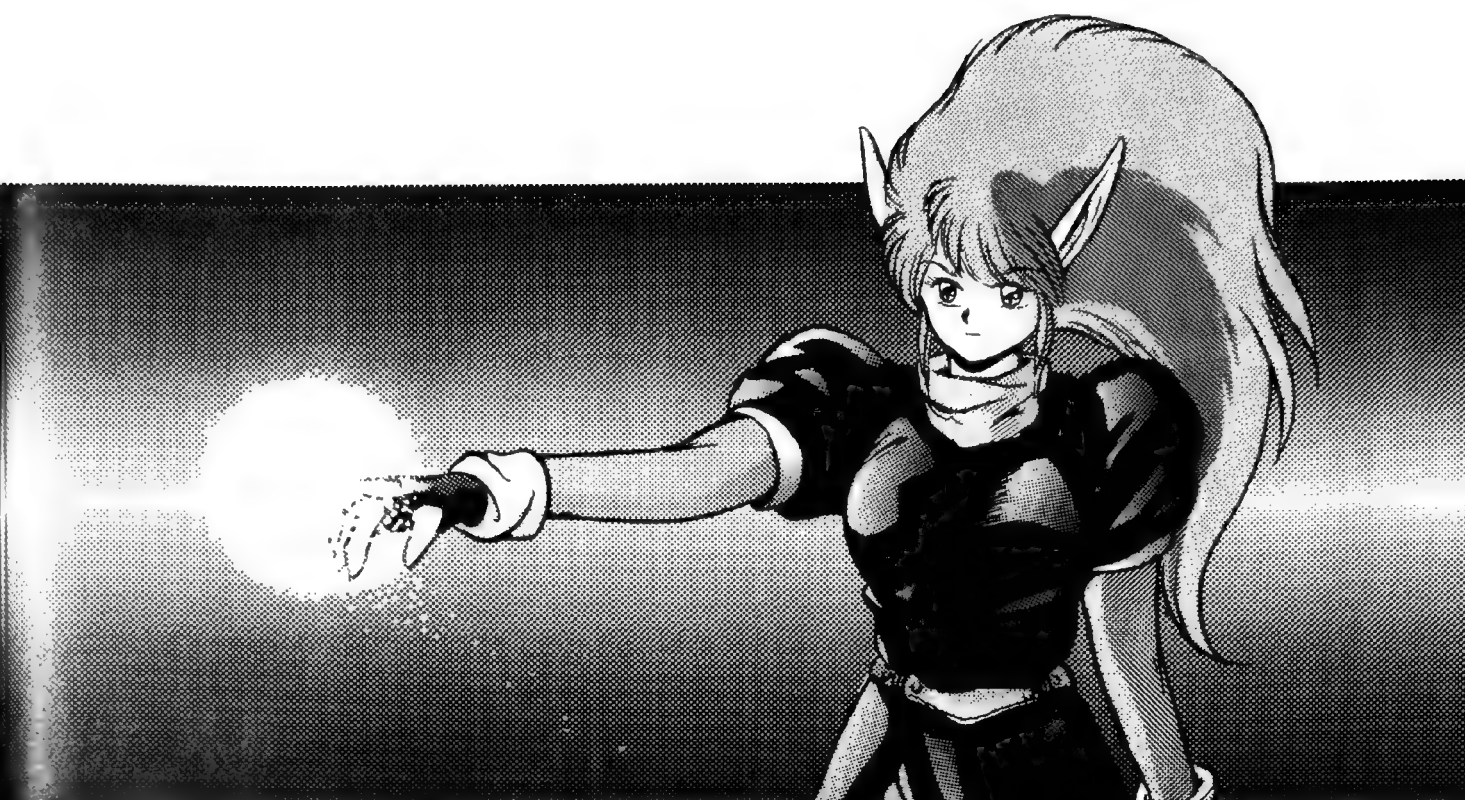


文明は壊滅的
打撃を受けた

再び荒野の星となった
モタビアにわずかに
生き残った人々に
この惨事は大崩壊と
名付けられた



そして
時は過ぎ……



第2話 -AW 1423-

サキ

BY. よしほん!

あれが
サードか！

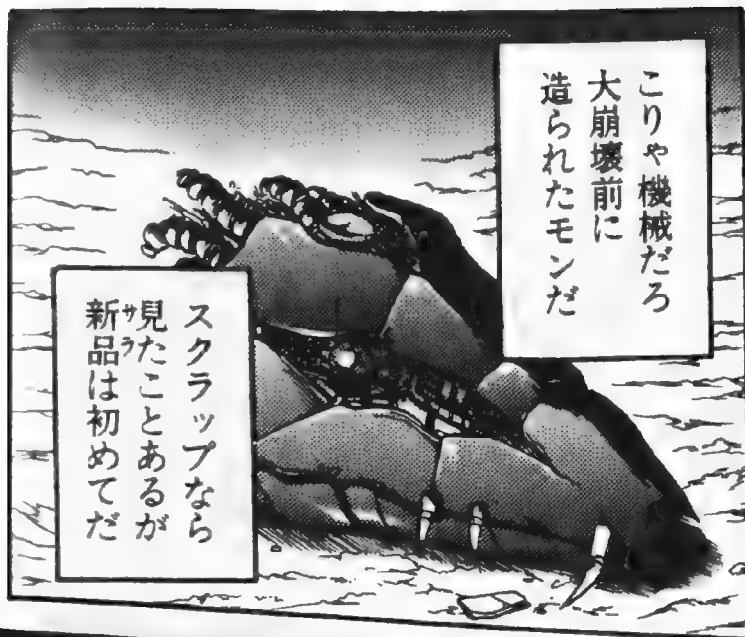
人間じゃ
ねーってのは
本当だったのか

何者だ

それに
あのかきも

もしこくが男の子である！

何が
どーなってんだ



こりや機械だろ
大崩壊前に
造られたモンだ

スクラップなら
見たことあるが
新品は初めてだ



それに
こいつだ

ちがう！
そんなこたー
どーでもいい！



これなら中の
クリスタルやら
パーツやなんだで
3万メセタには
.....



お願いします
ほくと.....



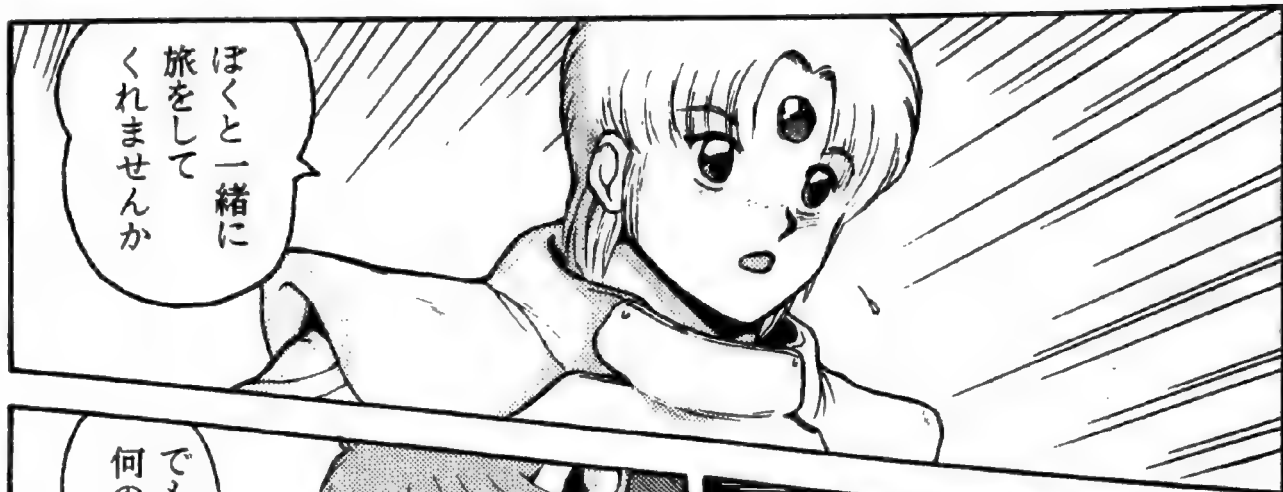
わたしを
さがしてたん
でしょう？

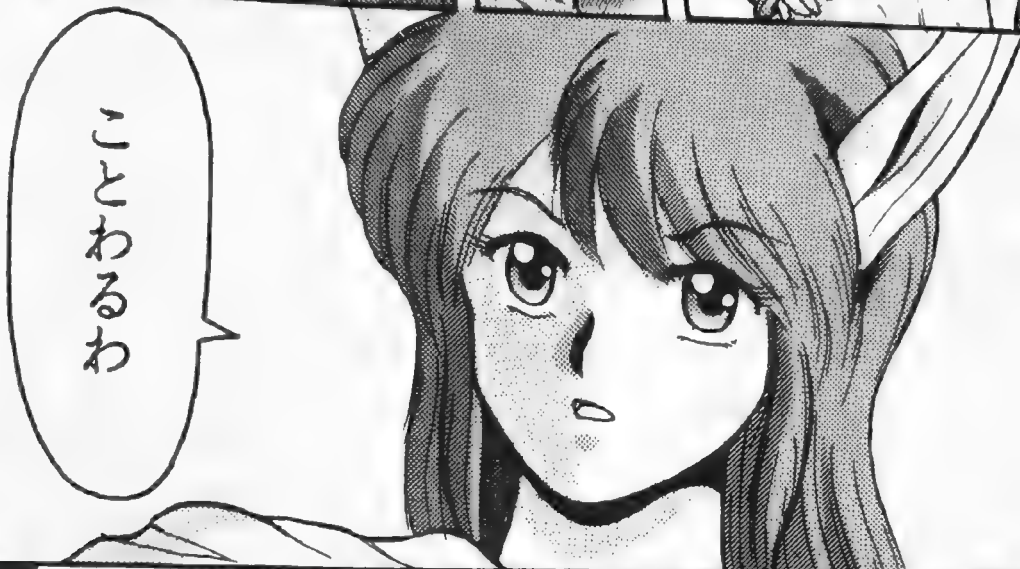
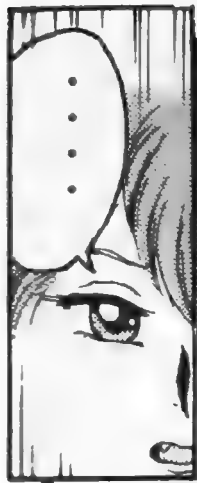
はい

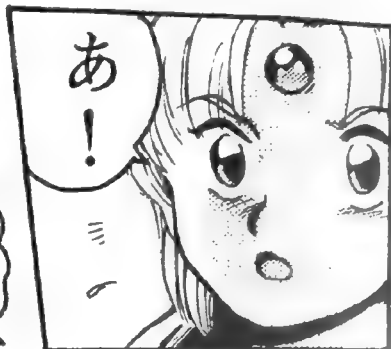
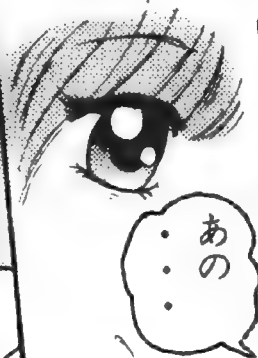
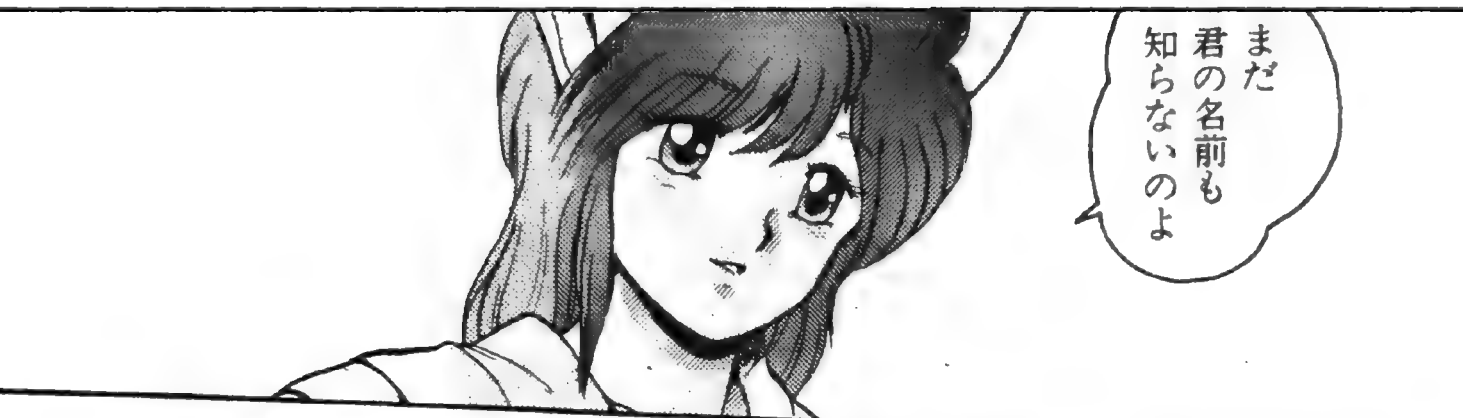


問題は
こんなものが
今だに動い
てるってことだ

で、
わたしに用って？









じゃあ
あれは
何だ！



知らないわ

しい

だいたい
そのガキは
何者だ！



知らない

いいかげんに
しろよ
このバカ女！



あ、
ごめん
言いすぎた

そうね、
敵である
ことは
まちがい
ないわ

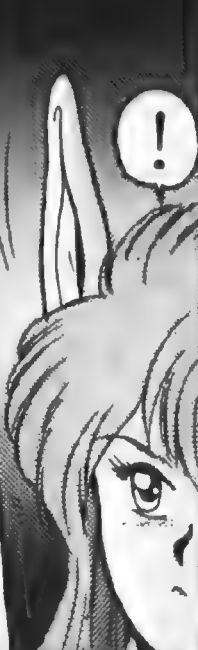
わたしたち
共通のね！

え？



全然、
わかんねーよ！

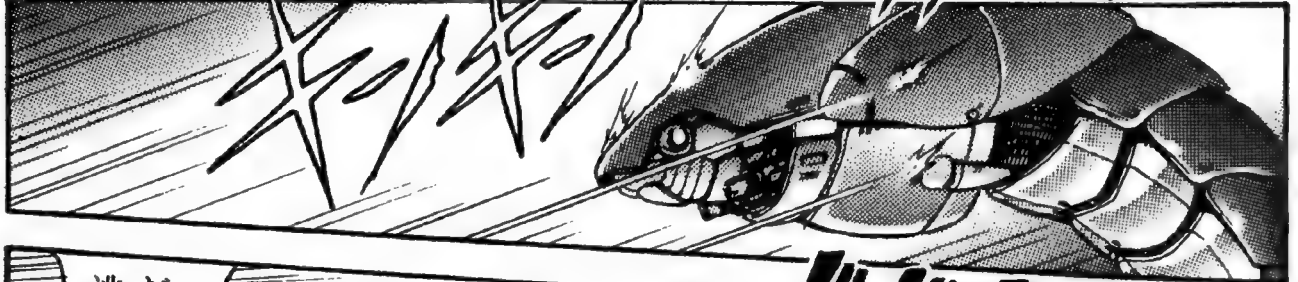
わたしだって
わからない
わよ！





二人とも
逃げて！







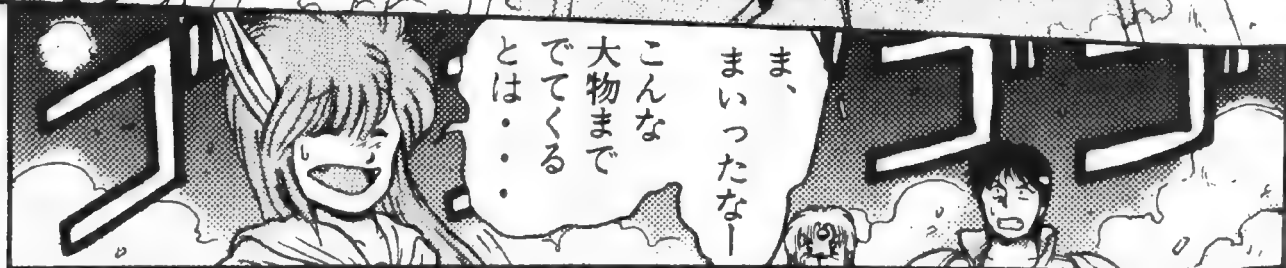


まだ
残ってたのね

どうした？

?!

!



ま、
まいったなー
こんな
大物まで
でてくる
とは・・・



Continued on the NEXT!

ゲームみきと
Locky☆Pの



SEGA

は

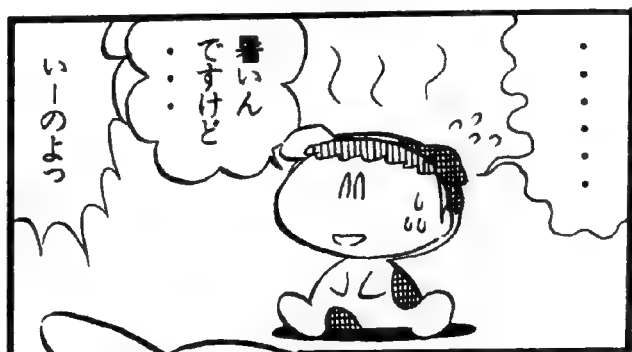
た

開

発

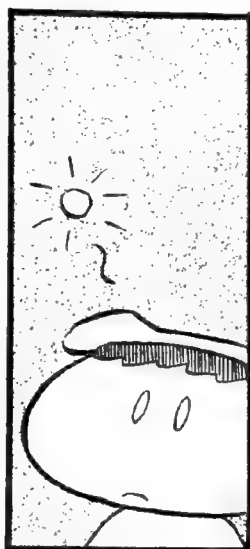
さん

ESWATの巻



このゲームみきが
やるのよっつら
やるのよっつ!





さっそく、いろんなことを聞いてみよう。
えーと、ESWATって何なんですか？
T「ENHANCED SPECIAL
WEPONS AND TACTICS. よ
り能力を高められたSWATですね。」
究極のSWATでとこなんですね。
わー、かっこいいなあ。ワンワンツ。
じゃあ、ちよっとプレイさせてもらっちゃ
おう。電源ON。わあ、デモがかっこいいね。
キューン、このICEを装着するとこなん
か、すっごーい！

今日は、ESWATの開発の時のお話を聞
きにやってきましたのよねーっ！
ワンワン。えーと、お話を聞かせてくれる
はずのTINONさんはどこだろう？あつ！
あそこだあ。
TINON（以下T）「あ、どーも。」
* * *
よろしくおねがいします！！

♪
ヤッホー、ヤッホー、あたし、みきちちゃん。
ワンワンツ、ワワンツ！ボク、ロツくん。
♪

最初はビル、次はちょっと未来っぽい感じがするね。

3面は、原子力発電所。この次はどこかな？
何かの研究室みたい。ワンツッ。

T「パイオ研究所ですね。敵基地へ向かって、
どンドン侵入していく形になっていると……」

それから、それから？

T「そして、……」

P~~~~~!!

ワンワン。みきちやんダメじゃない。そんなに先まで聞いたら、楽しみがへっちゃやうよ。

ごめん、ごめん。ところで、メガドライブ版はアーケード版とだいぶ違うみたいですね。

T「設定はアーケードの続きっていうか、アーケード版から半世紀後の話で、サイバーっぽさを強く出しています。アーケードの方は結構今っぽいついていうか、現実味があるでしょう？こっちのほうはSFっぽくなっていますね。バーナーとか、武器とかもバシバシ使えますし、いろんな事ができますよ。」

どうして変えちゃったんだろう？ワンツッ！



T「コンシューマーならではのゲームにしようっていうことで……。長く楽しんでもらいたいんで、いろんなフィチャーとかを加えて新しくしました。サウンドも全部新しくなっていますよ。」

じゃあ主人公は、アーケード版とは別の人ってことになりますよね？

T「そうですね。」

息子とかそういうのかな？キューン。

T「アーケード版の主人公の息子じゃないかもしれないんですけど、とにかく父親が昔ESWATにいたと……。 (笑)」

じゃあ、コネでESWATに入ったんだ。

ワンワン、みきちやん、何か違う……。

主人公って日本人なんですか？

ワンワン、舞台はどこなの？

T「舞台がアメリカみたいなどころですね。一応、2世……。」

ESWATって、あんなに危ない仕事だから、やっぱりお給料高いんですか？

T「給料ですか？まあ、暮らしていけるくらいはもらえますよ。 (笑)」

* * *

ICEってなんで動くのかな、ワンツッ？

T「ICEですか？」

中の人間が、おもいつきり手を動かさないと動かないっていうんだと、大変なんじゃないかと思って……。

T「うーん、あー。まあ、未知のエネルギーというか、なんというか……。 うーん。」

ワンワンツッ。未知のエネルギー？

ジリオ○のなんたら石じゃないでしょうね。

(笑)

T「ジリオニウムですか？ (笑)」

* * *

完成するまでって、大変だったでしょ。

クーン、苦労なんかも、いっぱいあったでしょ？

T「そうですね、苦労したことはたくさんあ

るんですけど……。

ファイヤー攻撃ってありますよね。敵をグルグル回って倒すやつ。その時ね、グルグル回ってる間は敵は攻撃してこないんですよ、本当は。だけど、出来る前はグルグル回ると敵がボンボン撃ってくるから、グルグル回ってバツタリ倒れてしまうという……。

(笑)「

なんてマヌケなんだろ。(大笑)

* * *

キューン、他にも辛かった事とかありますか？

徹夜が辛かったとか……。

T「徹夜？徹夜は辛かったですねー。」

あんまり、笑えないなあ……。

T「とにかく、たくさんバグありましたけど。(笑)」

全検関係ないんですけど、ここ(開発室)って、幽霊が出るって評判ですよ……。

T「幽霊出ますかあ？」

見た事はないんですか？

T「いやあー。ないですよ。」

(この開発室では夜中に、誰もいないのに足音が聞こえたり、金縛りにあった人がいるそうです。ホントかな?)

最初の企画書から変更したところってありますか？

T「あーっ、かなり変わってますよ。全然違うくらいに変わってます。最初はボードゲームみたいな感じでつていうのが入ってて、今とはかなり違ってたんですよ。途中でアクションが入っている様な……。」

北斗の拳IIみたいなゲームだったんですか？

T「そうですねー。」

そういうESWATも見たいね。

ワワンツ!!

* * *

アーケード版と変えた事によって苦労した事もあるんじゃないんですか？

T「アーケードのいい部分で取り上げられなかったところもありますからね。アーケード版と同じものを期待した方には、ちよつと変えすぎちゃったかなって氣もしますが、新しいESWATの世界を見て下さい。」

特に見てもらいたいところってありますか？

T「後半の面にはいろんな仕掛けを作ったんで、ぜひそごまでいつて欲しいですね。」

* * *

ロツくん、ESWATの開発って大変だったんだね。

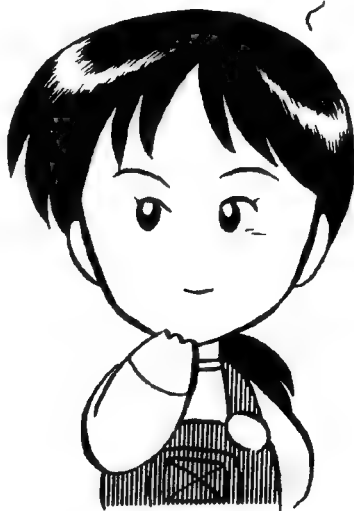
ワンワン、そうだね。でも、頑張ってるなつていうのが、ゲームを通して伝わってくるよ。クンクン。

そうだね。みんなにも、ぜひ遊んでもらいたいね。

ワン、ワワンツ!!

最後に、SPECの読者にTINONさんからメッセージだよ。

T「ESWAT、買ってください。それから、感想のお便り待ってます。」

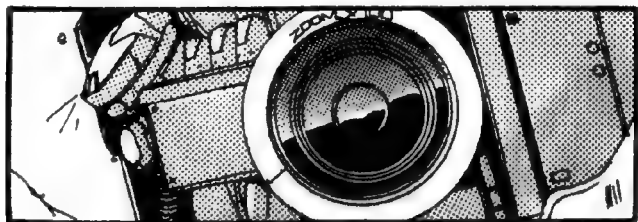
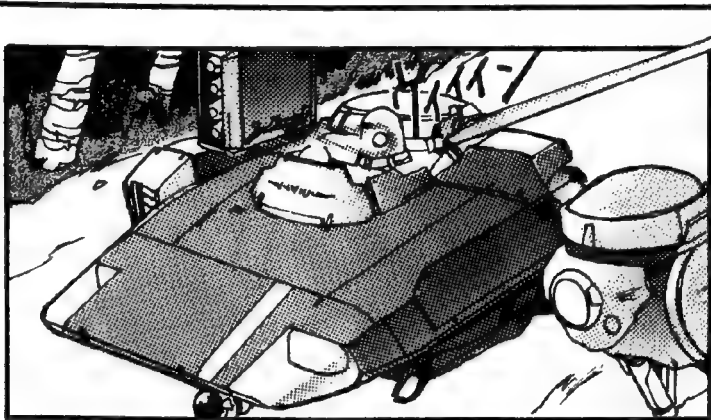


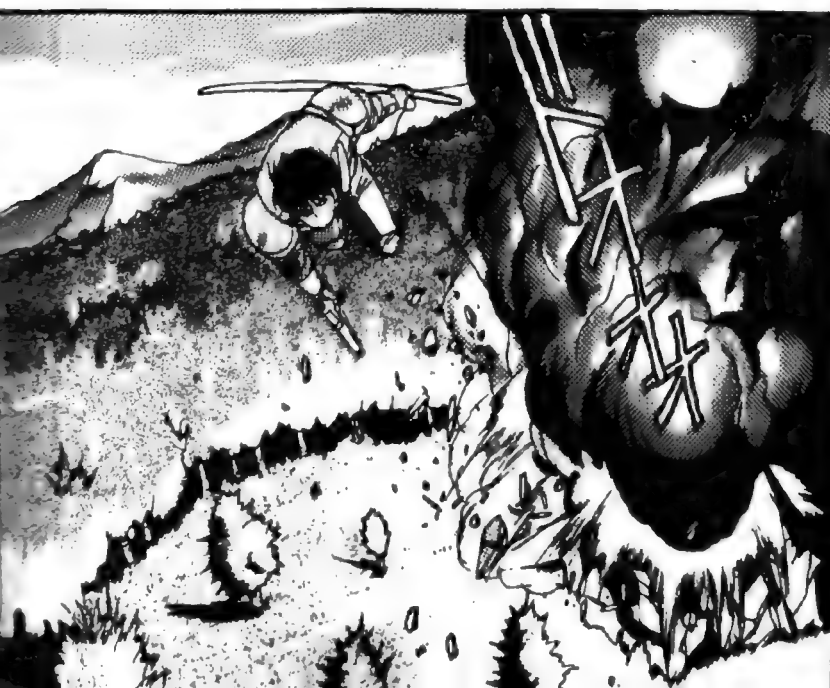
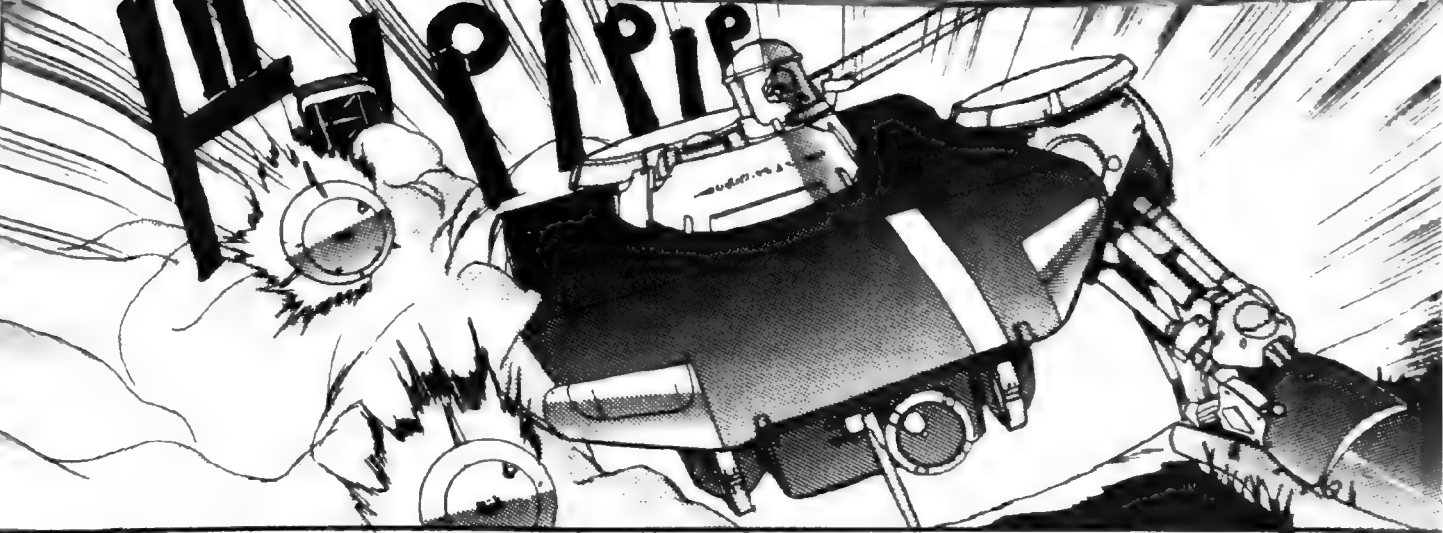
PHANTASY STAR

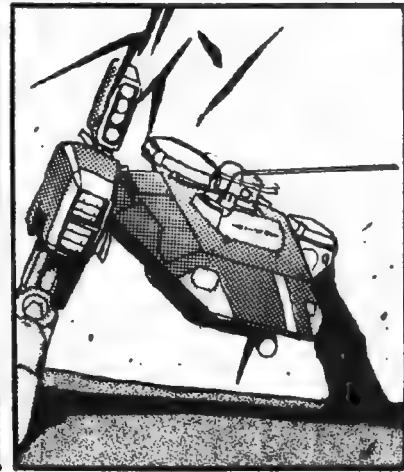
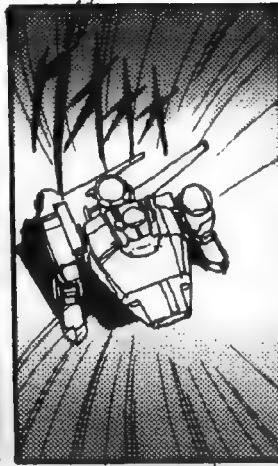
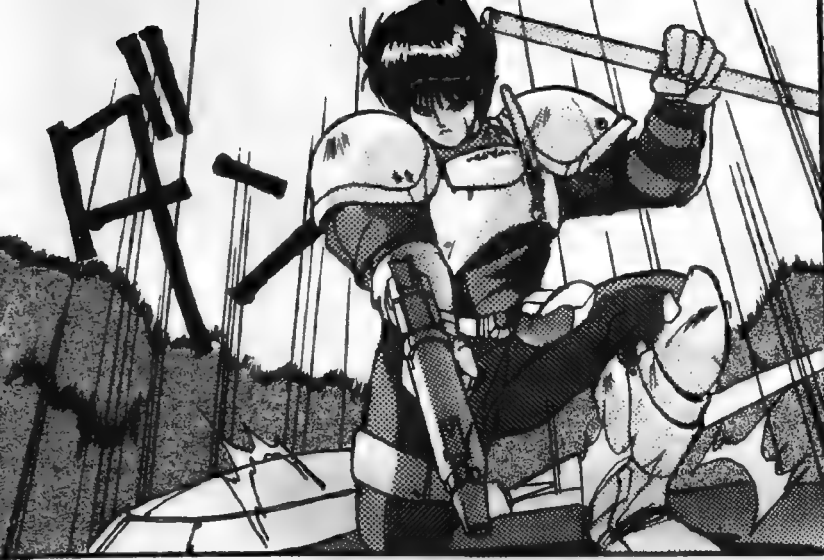
OUT SIDE SAGA



LV2: PURSUIT
JUDY - TOTOYA







© 2001 16.

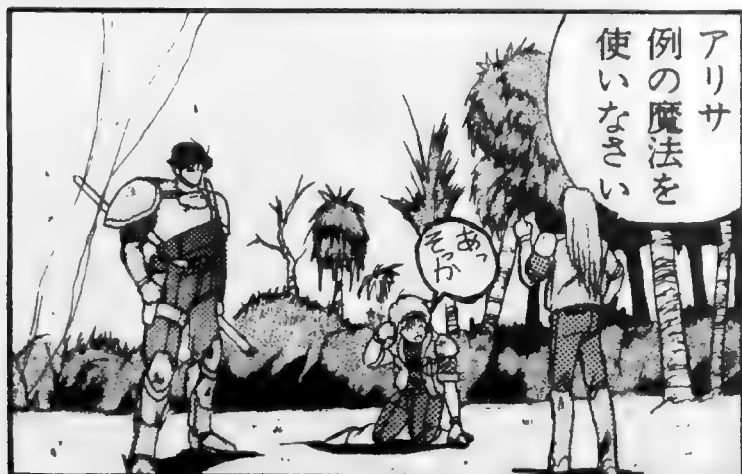




アリス
アリス



あの...



アリス
例の魔法を
使いなさい



アリス
アリス

!?



※
ベヤラク



偉大なる理解の神よ
人と人の和をもつて
我等が間の壁を
取り除きたまえ



今の戦闘を
察知して
追手が来る

そいつぁいいい！
急いで
この場から
離れるぜ！
（このい事は俺だ！）



今ので言葉を
理解したのか？



あなた
私達の言葉
解かる？



リーバスは死後5分以内
しかも身体の損傷が
ひどすぎると効果が
ないのです



残念ですが

下手に蘇生すると
食人活死体にも
なりかねません



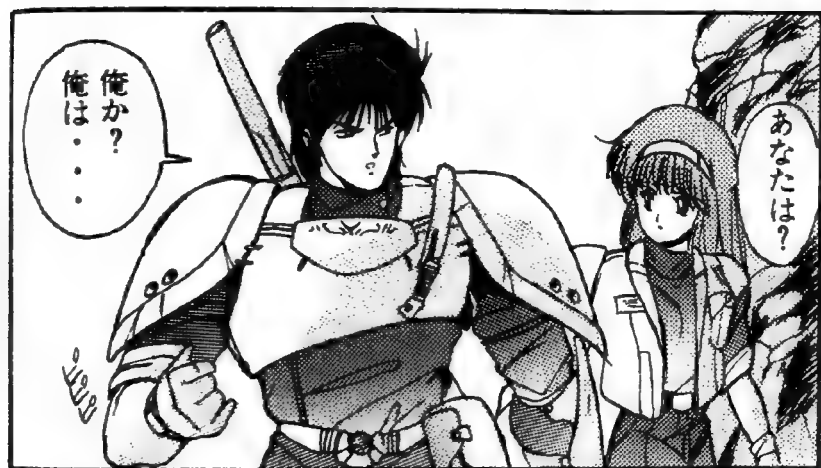
ちょ……
ちよつと待って

ルツ！
※
機長達にリーバスを
使って助けてあげて



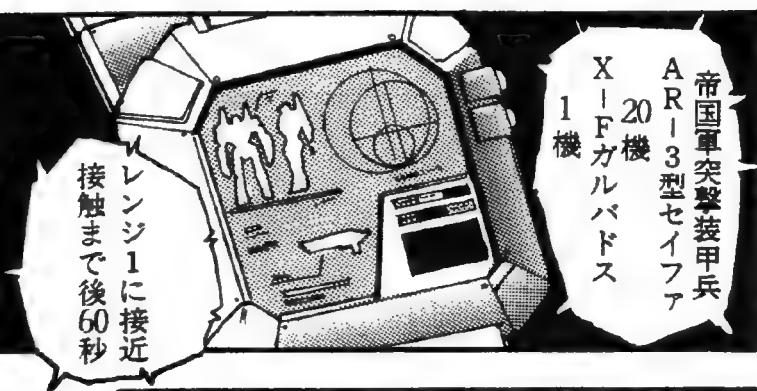
※ヒール：身体の傷を癒し体力を
回復させる呪文







どこよ？
どこに在るの
その敵は！



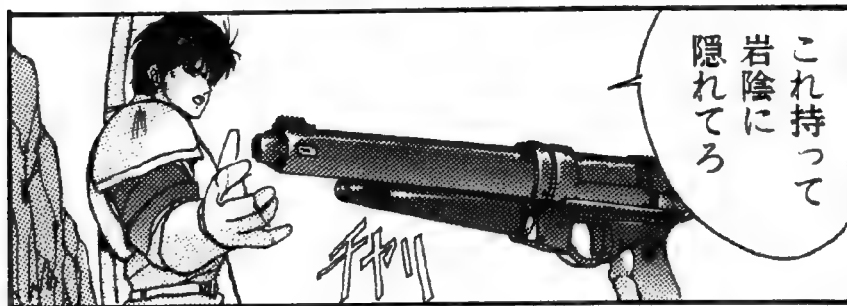
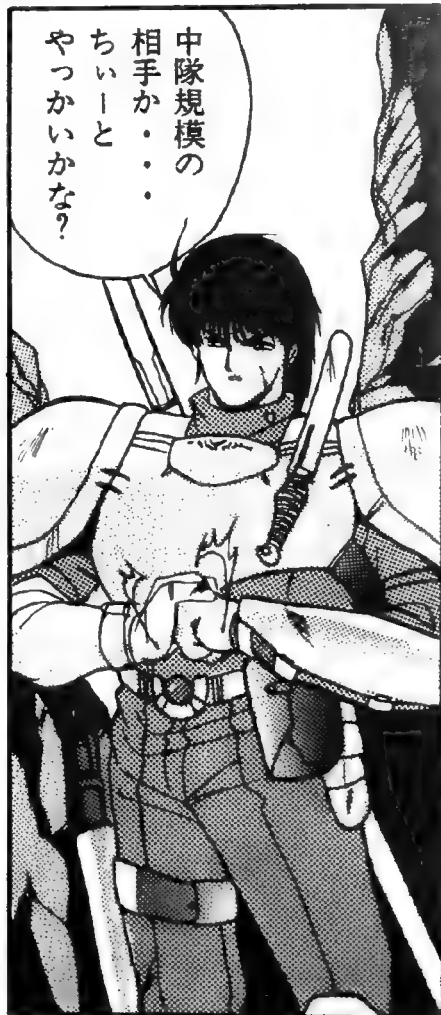
帝国軍突撃装甲兵
ARR-3型セイファ
20機
X-Fカルバドス
1機

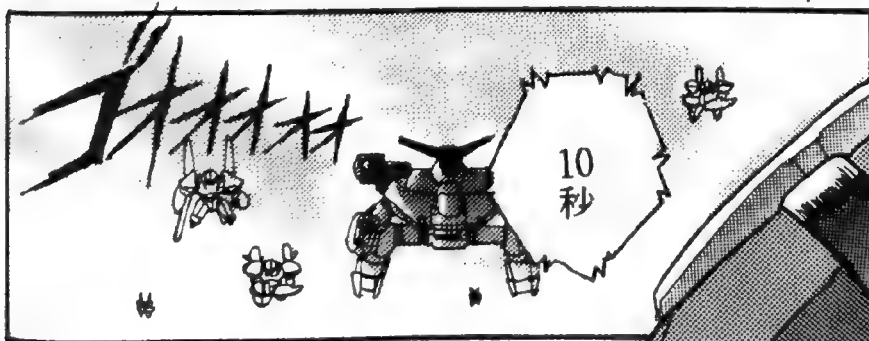
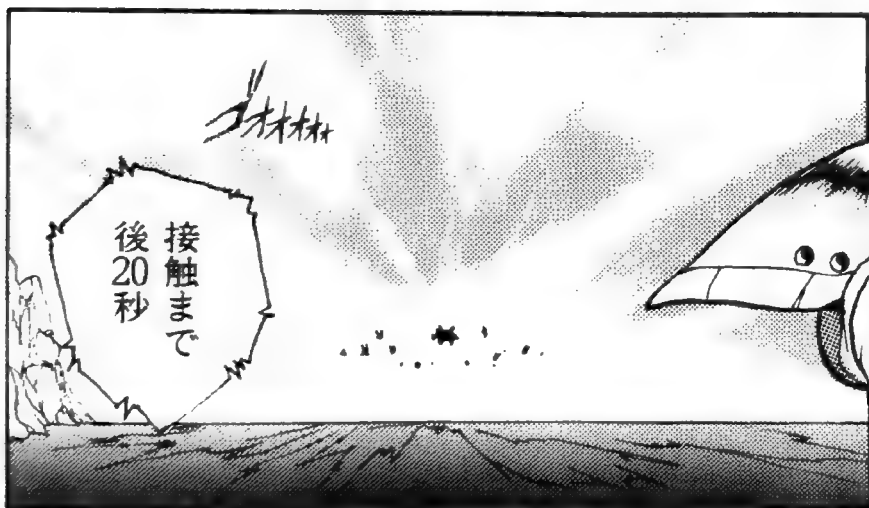


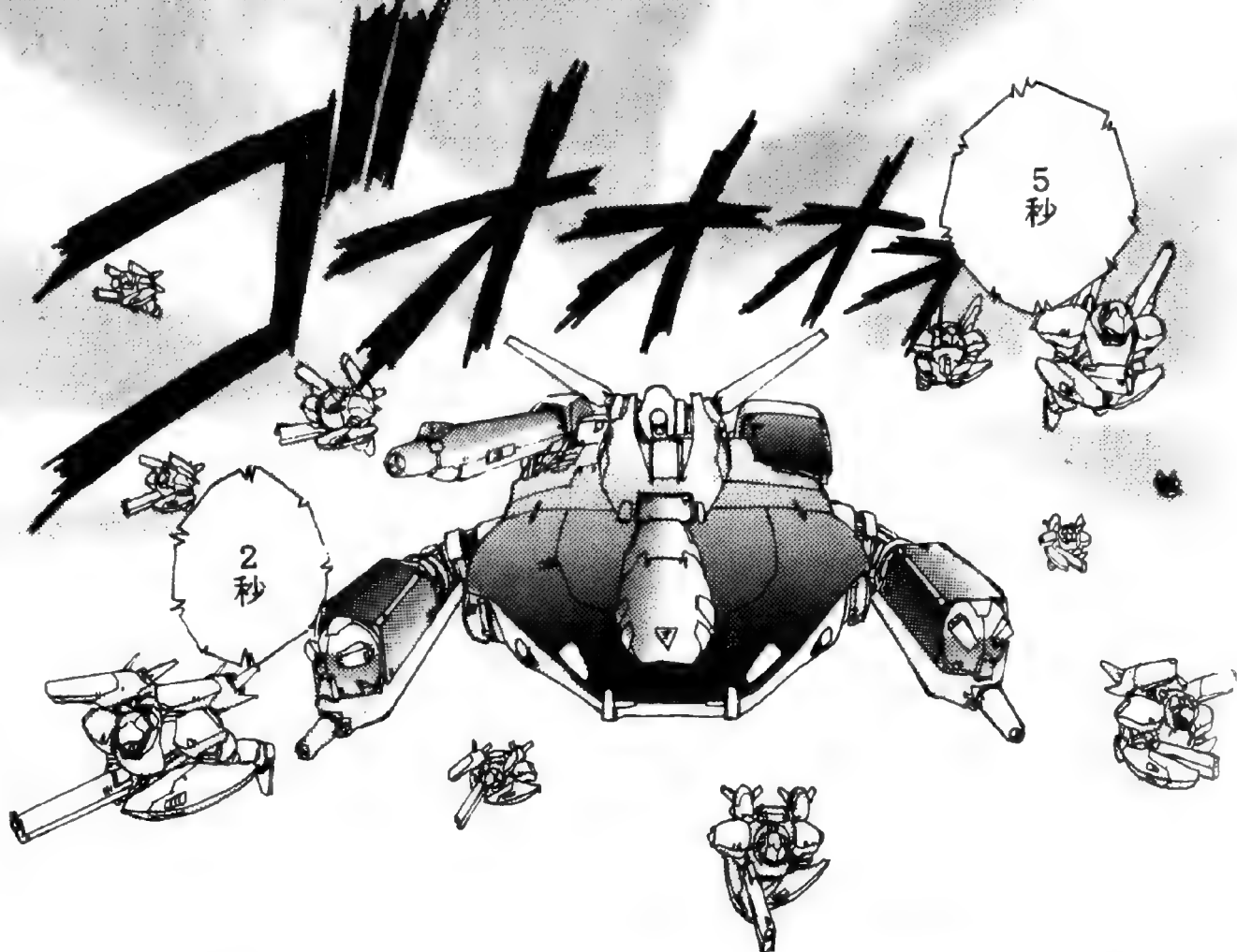
ちゅ
ちゅ
ちゅ



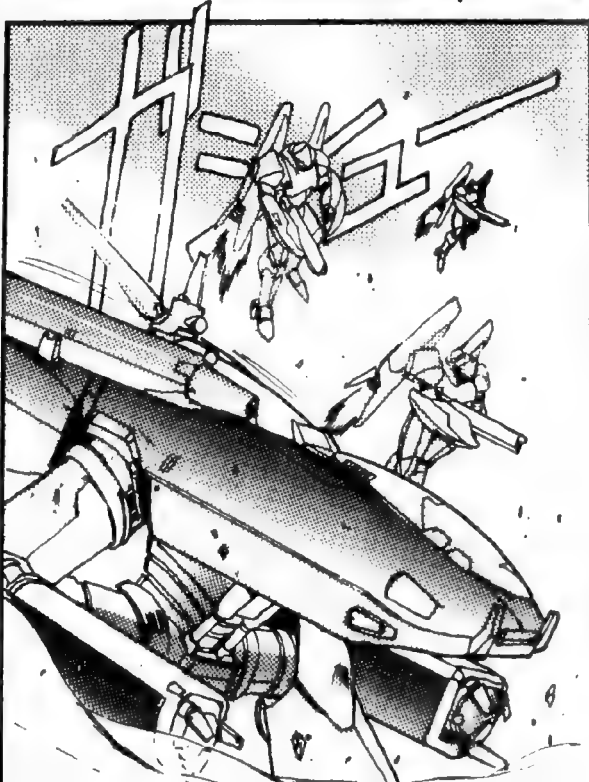
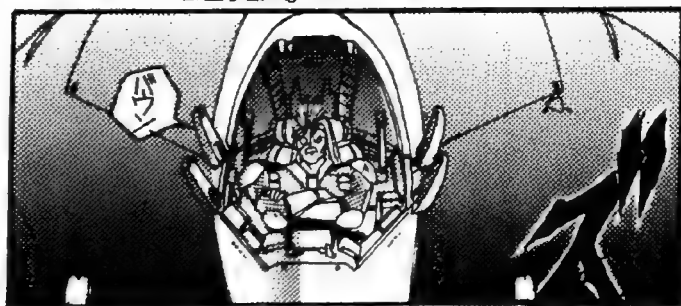
おい！
アリサ！







柱三校風に流れて



きいーさあー
まあーかあー
我軍のハンター3機を
スクラップにしたのは！



見たところ
ライドムールの兵士
でもないようだが

まあいい！
墜落した宇宙船に
乗っていた異星人が
いるだろうーっ！



奴等をおとなしく
引き渡せえ！
そうすれば
ハンターの事は
見逃してやろう！

お前等の
ハンターが
2人殺したぜ

後2人
いるだろう！
生命反応は
残っているゾー



我部隊相手に
貴様に勝ち目はない！
さっさと引き渡せえ！



じゃあ
死ねええい！

ウッキー！



い・や・だ！



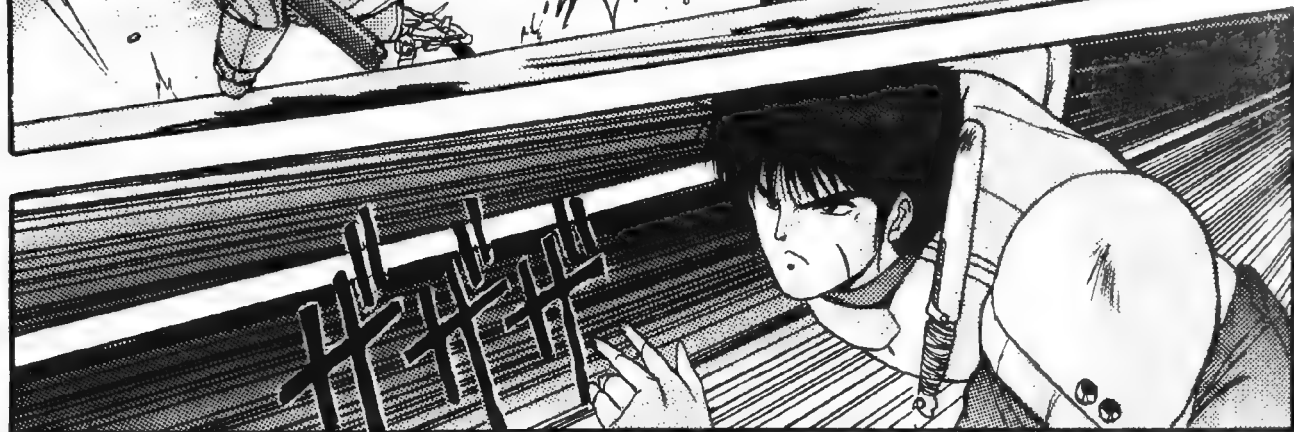


上等だあ〜！
やってみろ！

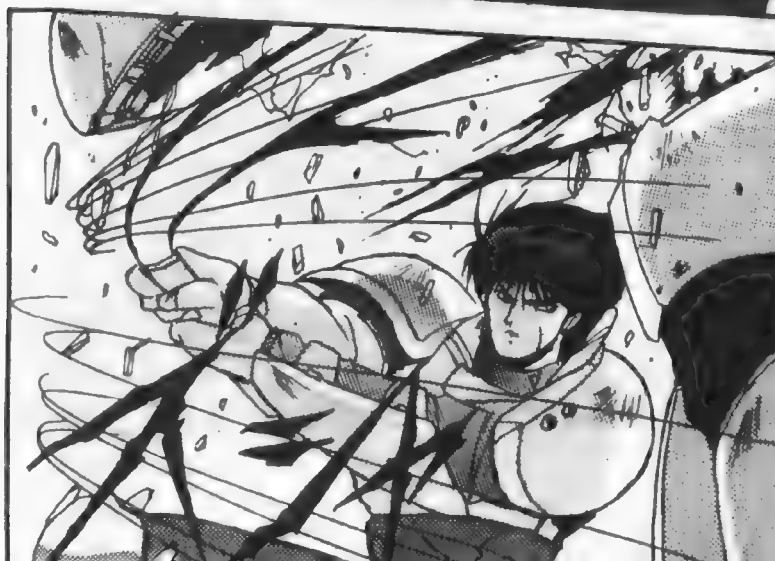
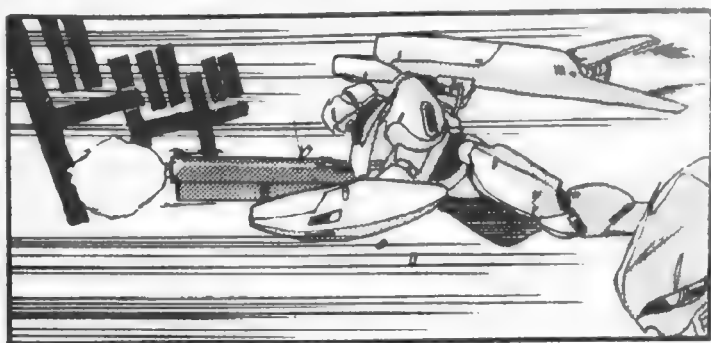
BGMは「心臓の剣」

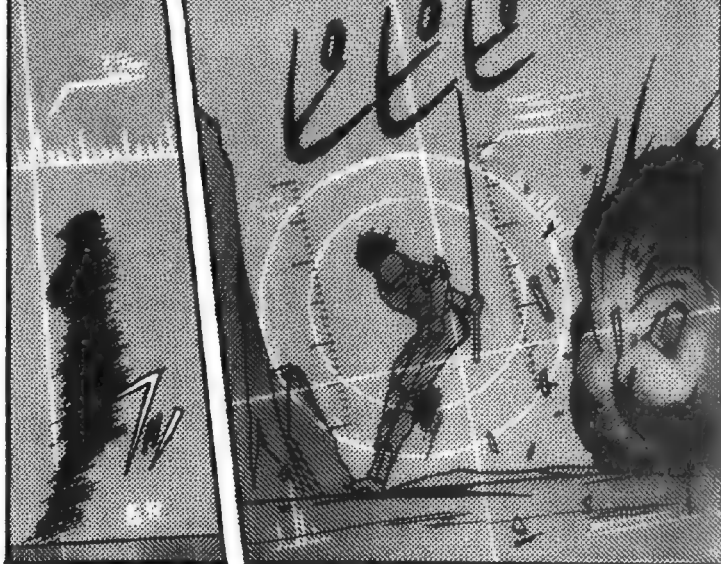


ええい！
全機かれ！



フン！バあ〜かが！
剣1本で我々に
戦いを挑むとは！
この超マヌケめ！







あれが噂に聞く
ライカナソードか？

どんな装甲も
斬り裂く魔剣

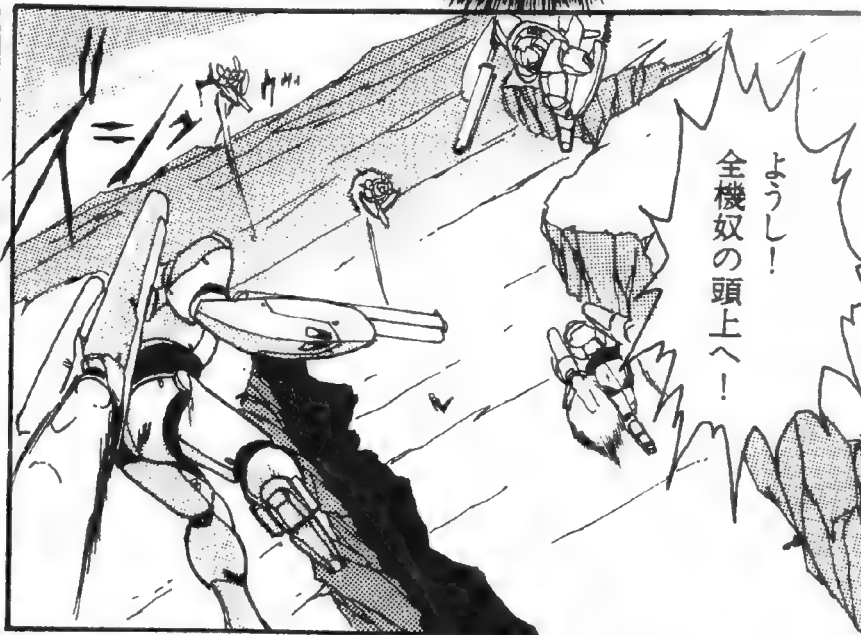


まさか剣でセイファの
装甲をあもたやすく
斬るとは思わなんだ！

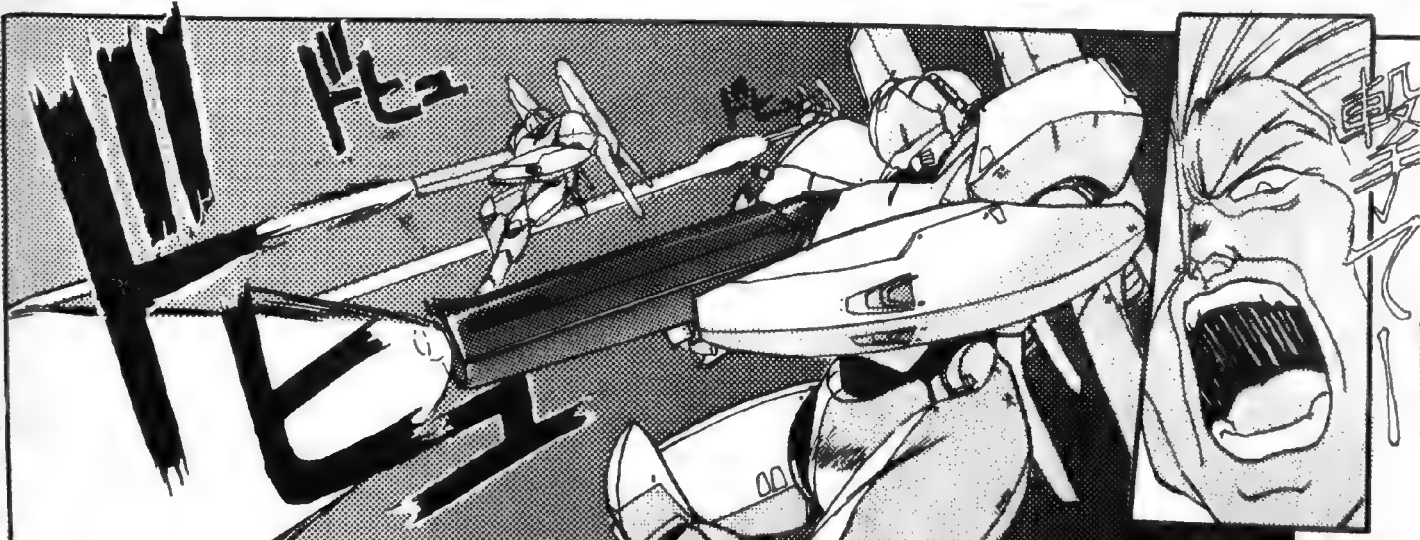
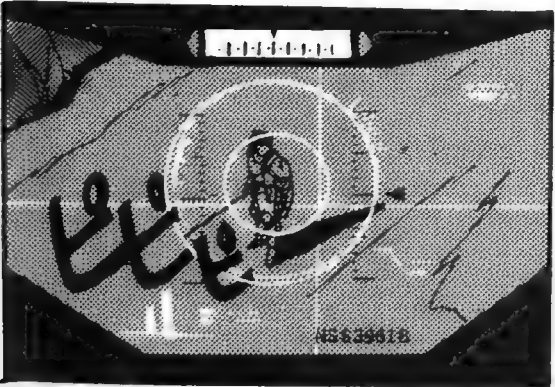


いささか油断した
しかしいかに
ライカナソードが
あろうが所詮
奴は剣1本の身

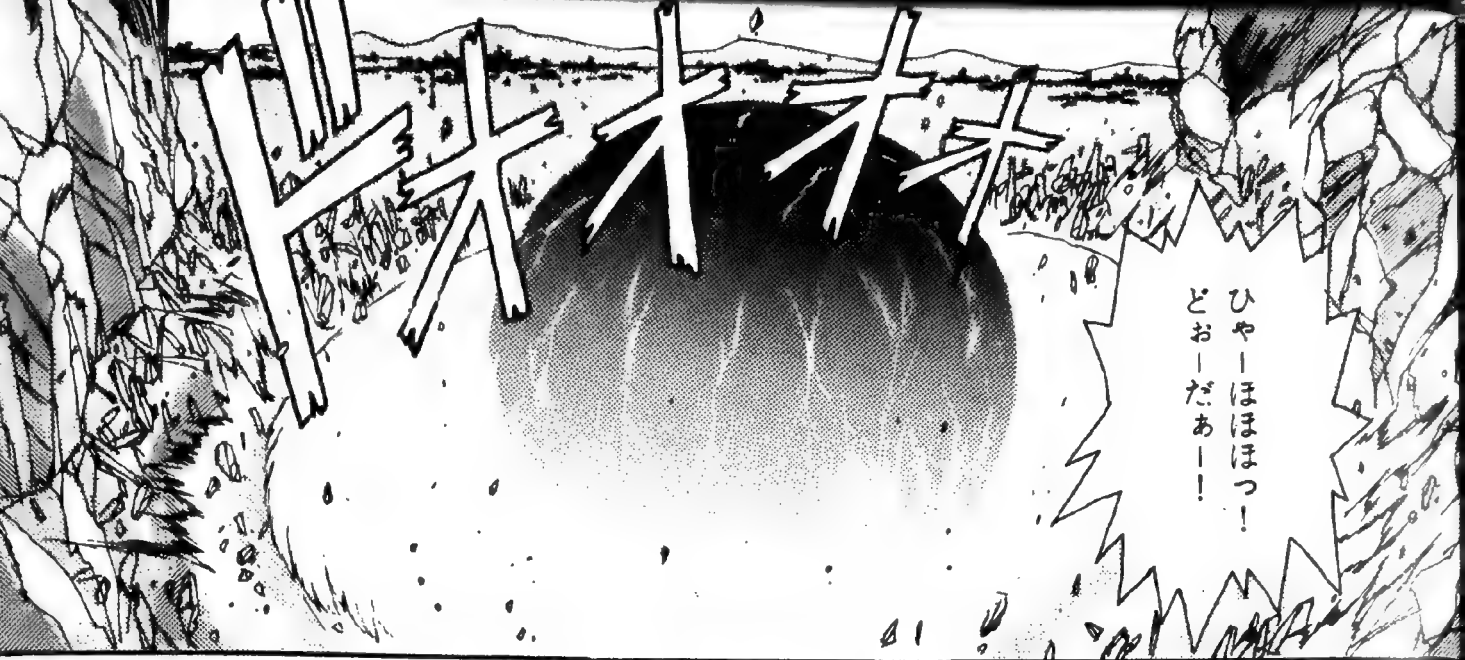
空からの集中砲火
には耐えれまい



ようし！
全機奴の頭上へ！



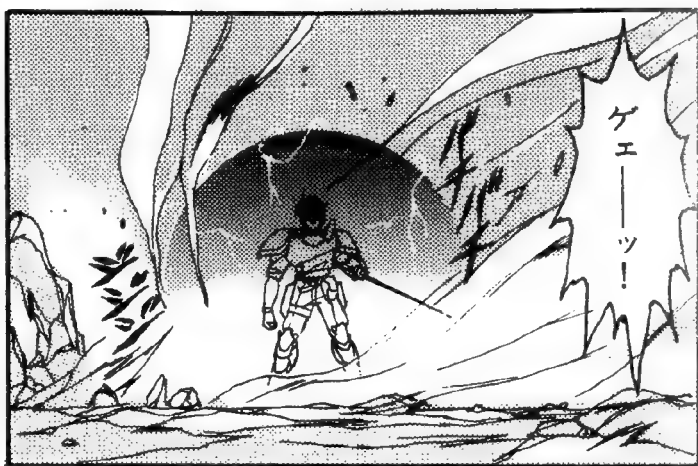
斬り
て



ひゃーほほっ！
どおーだあー！



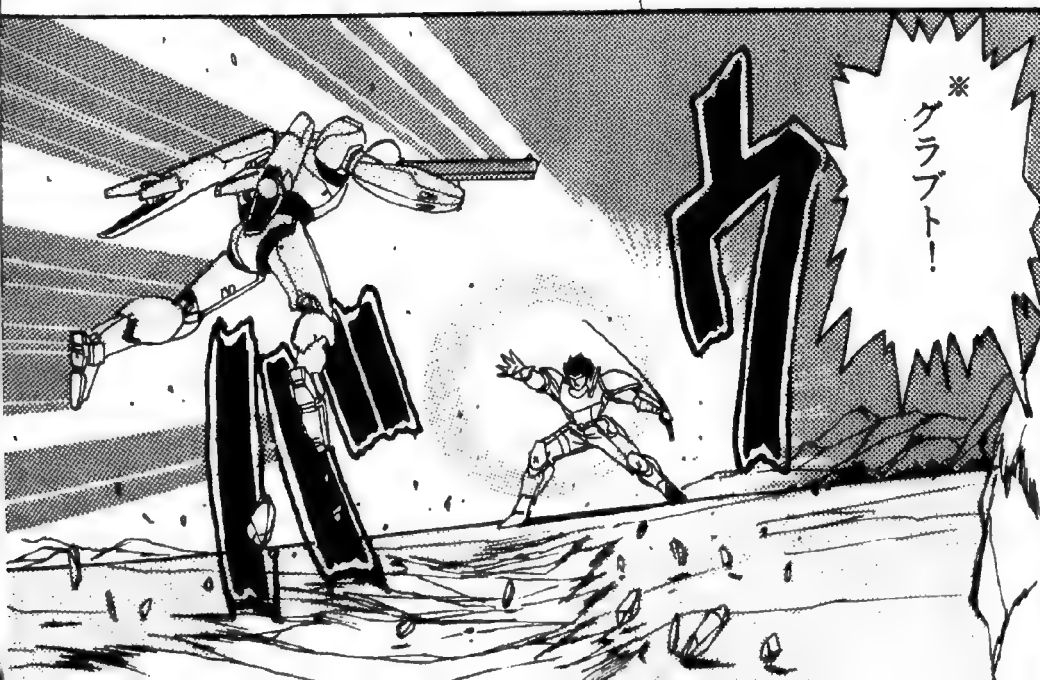
結界！
そ・そうか奴は！



ゲエーッ！

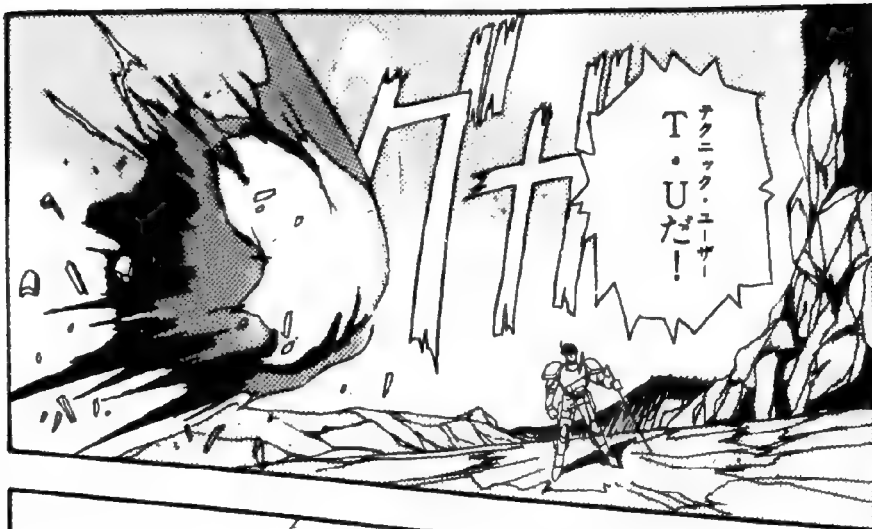


よせええ！
出るなああ！
そ・そいつは



＊
グラブト！





※グラブト：強い重力波を発生させるテクニク

※ギグランツ：強力な光線を複数放ち目標を破壊するテクニク



ギグランツだとおー
この惑星に10人使えるものが
いるかどうかの
高等テクニクではないかあ

SPECIAL THANKS : 72-727312 , ヤマ-みき

そういえば聞いた事があるぞ
かつて我帝国軍の大部隊を
たった1人で壊滅させた
男の話を...



身の丈程もある
ライカナソードを持ち
その剣技は音速越え
しかも超強力なT・Uだと聞く



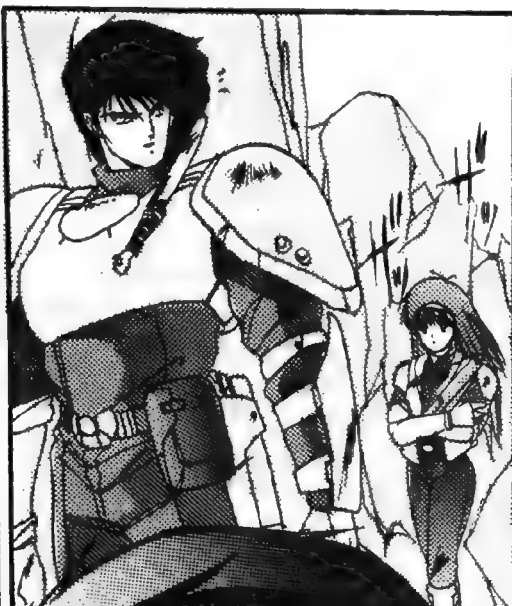
まじか...
まさか...こいつが?

わ・わかった
もう追ったりしない
しませんから...



ひいひい
おたすけえ





TO BE CONTINUED⇒



裏

ファンタジー スター外伝

その6. 恐怖のしきり男!
JUDY * ToToYa



みや

本当にこんな人でだいじょうぶなの？

見えない！
いなかめしろうなんだコト

見るからに
いながらしろう
なんだかい

まあ、~~強~~^まはなとてい
強うこだけは
確かだみー

アムステルダム

ううう
なにかやだな

13人の
とたき

ニハシ
7.31

特別にこの
お体を鑑賞
するつもりで
君にやってくる
ぜいぜい

まっずる

いらんわ
そんなもん
はにすて
しまえ

☆まっする

いらんわ
そんなもん
ゴブニすて

えー! お礼!

何かなー 宝物?
お金? 宝飾?
国債? 宝毛?
いぬい? ☆

おえ
礼！

何かない？ 宝物？
お金？ 国債？
株券？ 国債？

おま君が助けてくれたのか! それで特別なお礼をしなくとは

え?

おま君が助けてくれたのか！それでは特別のお礼をしなく
ては

九

3

もーいっ

あーなんで
こんなん
ばかりなのよ

714

実は私は
ホーズをけなす
話せなかった...

5. 5.

私の
肉体美が
気にいらんと
いうのかね？

今回のモビルスーツ

表ファンタシースター外伝

★おまけ★

帝国軍

突撃装甲兵 AR-3セイファ

全高：2800mm

重量：1200kg

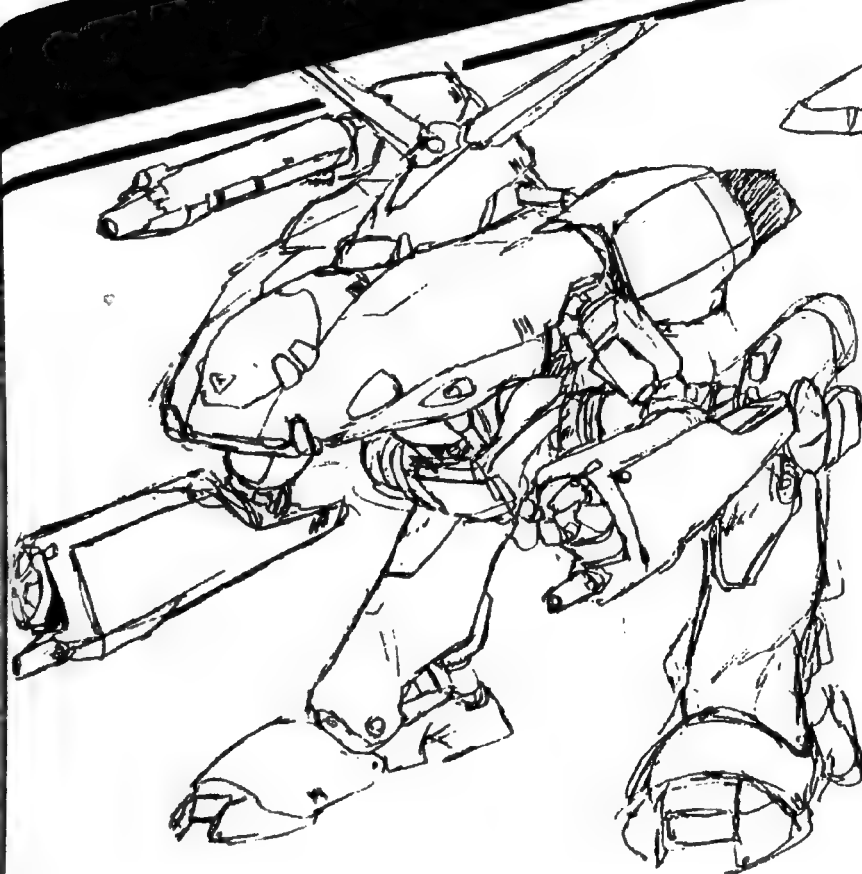
連続稼働時間：4.25h

最大飛行速度：320km/h

兵装：35mm対戦車キャノン

9.5mm対人レーザー×2

マイクロミサイル ×4



X-F ガルフアドス

全長：7.5M

全高：6.8M

全幅：6.4M

重量：25.7t

連続稼働時間：7.8h

最大飛行速度：400km/h

兵装：50mm粒子ブラスター×1

35mmチェンガン×2

15mm対人レーザー×2

M88ミサイル×6

備考

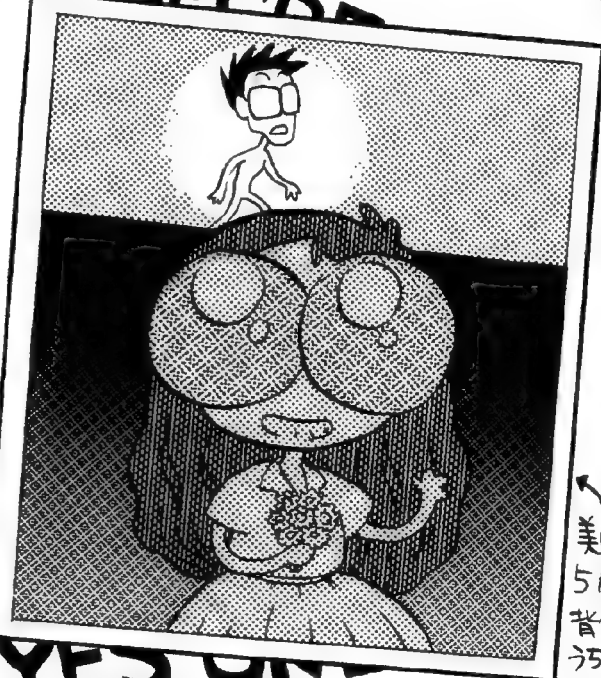
無人偵察機「リター」のH-Gタイプ
おもに指揮官等に配備されるマシンである。
総合能力はリターをはるかに上回り、
帝国軍内では名機としての扱いを受けている。
劇中であっけなくやられたのは、単に操縦者が
バカだったからである。おかげで全身をほとんど
出す所もなかった。あんなの不敗にこの
設定書を掲載した。
なお、本誌のED-209とは関係ありません。

おわる! 倶楽部

これが
SEGAに
実在する

うちゃーんた!!

TOP SECRET



前号と髪型が
変わってる! →

ほっほっほ

金鎖骨が弱体化!
さねと「やめろお」
という迷げと
やくど!!

せぼねが折れているぞ!
でも日常生活に支障は
ないんだ!

体の材質は木や
どうらしいぞ!
別名「どろにんぎょ」
だ!!

体重はなんと
驚くくらい
43kgだ
身長はアニー
にある!

美しい花を手にした
5歳の少女(????)の
背後に出現していた謎の
うちゃーさんの姿!! 撮影者
はまったく気がつかないという!!!

最近白アリに
くわれているらしい

おぢいちゃん"という
せと忍び仮の姿を
持っているぞ!!

EYES ONLY

オカル倶楽部原稿だ!

前回は、またフェニックスリえにヘルプを頼んでしまいましたオカルです。私が見ていないうちに怪獣大図鑑なんかをやってしまった奴、ゆるせん!! 私はあるんじゃないんだよ。みんなあれを信じちゃいけないよ! 今回は、タイミング的に、ソーサリアン、バーミリオン、ファンタシースターIII等RP Gの感想のお手紙が多かったみたい。まず、その中からソーサリアンの感想を2通ほど紹介するね。

初めてお手紙書きますが、今日は、ソーサリアンについて意見をのべたいと思います。はつきり言って感動しました。

テスト前だというのに燃えてしまい、2週間くらいかな、エンディングを見たのは。でも、ちよっと簡単なシナリオとムズイのとギャップがありすぎませんか? え、そんなことないって? でも、チャイニーズメディスン(超簡単)とツインアイランス(超ツライ)! おまけに永遠のファルコン号おこるし。とは言っても、音楽はイイし、魔法も新しいもの



が入ってたし、パソコン版に負けないデキでした。持っているゲーム13本中、最高だと思えます。で、追加シナリオをディスクで出すって本当ですか？ゼーヒ出して下さい。ゼッタイにヨロシクお願いします。最後になりましたが、今はツインアイランズが大好きだよ。

(千葉県 野田真人)

★苦勞に苦勞を重ねてゲームを解いたときの感動はいいものだよね。苦勞したシナリオの方がかえって愛着がわいちゃったりするもんだ。

ソーサリアンが終わった。期待通りのできで、久しぶりにゲームで徹夜をしてしまいました。

ただ、キャラはもう少し大きめにして欲しい。それから魔法を一度に(いくつかかけ

たときに)かけて欲しい、かえしてほしいを何度も繰り返さないとならないのも改良して欲しかった。シナリオでは、マリオネットの館が一番気に入っています。(ちよつと、不自然な部分もありますけど。)

本当に面白かったので、ぜひ追加シナリオをだして欲しいです。

(愛知県 奥田 健治)

★オカルもマリオネットの館が好きです。あの平べったいブロックの背景がなんともいえない。でもチャイニーズの太極拳をやっているじいさんも味があつて好きなんだ。

PSIII発売の日、僕はウルトラQ ザ・ムービーを観に行きました。なかなか面白かったです。科学特捜隊のメンバーが何人かでてたし(ハヤタ・アラシ隊員)、そして一ノ谷博士の若いことー！

あの白髪のはじめではなく、中年のおっさんだった。しかし、研究所内に白髪のはじめが、遺影としてゲスト出演し、そして、なぜか研究所内でメガドライブをやっている人間がいた。不思議だ。ストーリーは孔雀王して

いるようで、風見しんご↓孔雀、柴俊夫↓王仁丸、萩野目慶子↓阿修羅でもいいけると思う。初めの方で奈良が出たとはビックリ。ちなみに、日曜日のサザエさんのOPも最初、吉野山↓薬師寺↓猿沢池と奈良が登場。しかも二十二日には磯野一家が奈良に来たのだった。おまけに今、修学旅行の学生がわんさかいる。



(静岡県 H I D)

しかし、今ごろ修学旅行とは思えない。クラス編成をしたばかりなのに修学旅行とは・・・。それに寺を見て何が楽しいのだろう？ちなみに猿沢池の近くにセガハイテクランドがある。シルクロード博終了後に出来たのだ。でも、となりが映画館なので場所的にはいいかも。おつと話が脱線しちゃった。

石坂浩二のナレーションもよかったし、ナギラもよかった。でも音楽がウルトラQじゃなかった。それに白黒画像の方が迫力あった



オカルト倶楽部

と思う。カラーだとしてもちやちに見える気がするから。何か話がめっちゃくちゃになってきたようなので、奈良の話は終わります。

(奈良県 吉田雅英)

★ウルトラQの話から何故か奈良の話に化けてしまっているぞ……。おいおい。

みんなもウルトラQ見てくれたかな。私も白黒の方が好きだなーと思ってしまいました。やっぱり特撮は白黒だよな、なんて言うマニアのよし○んから、なんかもいいが入りそうだな……。じゃあ、次のお便り。

今回は、おたつきいなりいろいろな意見(わがまま)をのべさせていただきます。知識じゃなくて、恥識だらけですがよろしく願います。えー、バーミリオンしました。

とらくえ4の妨害もありましたが、MAXレベルでクリアしました。曲がセガしてとてもよかったです。今までのRPGの中では、すべてにおいて好きです。特にアーネストの町の曲が好きです。3Dはスベハリだし。キユーちゃんやにんじくん(カミラ)もいるし。アクションはまるでダメという私でもクリアできたし。ちなみに、私のキャラはフアイアレスといえます。だた、そんなバーミリオンでも少し残念なことがありました。まず道員のまとめ買いができないこと。

水の魔法が使えない事。(画面中が水びたしになる、とかくらはやってほしかった)茶

色の山岳地帯?のMAPが見づらい、敵キャラの種類が少ない(これは、入れたくても入れられなかったりするけど)会話文がひらがなである……。そしてエンディングがいまいち。はっきり言わせてもらえばドラ○エみたかった。私は最近のRPGにいたい。ど



(大阪府 園田武晴)

うして主人公はいつも善のキャラでしかお姫さまと結婚しなければならぬのか? 主人公が自分の意志をもてないなんて、RPGとはいえない。そーだ、自分の家に戻って畑たがやして生きても、ねじまがつて悪に走るのも、人間だからじゃないか……!(人間でないときもあります。)

ところで、私はバーミリオンでロルカ三世の呪いを見つけました。マコーミックという所がありましたね。人に聞くと「マコーミックだよ」というのに、アリエスの呪文の中では「マコーミック」になっています。個人的にはマコーミックの方が好きです。あとは、ラケラ



ツツで毒を食べさせられてしまふねーちゃんが最後のほこらでは少女になってしまっています。いやー、悪魔って口リコンなんですわえ・・・とか、文句ばかり言ってますが、文句ばっかり言ってますが、バーミリアンはいいい。これをやった後にPS IIなんてやったらくて・・・。

(福岡県 ナゾのモビール女)

★ゲームを作っていると、数々の呪い(バグ)にぶちあたるとるんだよね。孔雀王の時は、信長の呪いと呼ばれ突如ものすごいノイズがなるという呪いがあったし、ゴーストバスターズは、バグ弾と言う呪い(一部にゴーストのたたりだと言ふ声もあった)があったし、うろう、開発の人間は呪いを恐れているのであった。

今日は、5号から突然「本」

って感じになってビックリしました。とつてもおもしろくなったので、これからがんばって下さい。

今回はメガドライブのソフトラインナップについて書きます。ラインナップを見ているとセガはユーザーの気持ちを考えていないと思います。私はゲームセンターでバイトしていたのですが、そのセガの体感ゲームでは、いまだに「アウトラン」があります。前は「アフターバーナー」も「パワードリフト」もあったのに、今残っているのは「アウトラン」です。そのゲームセンターは、大きなチェーン店なので、店長の好き嫌いとかではなく、

一か月の売上げで決まっているのです。それなのに、MDで「アウトラン」がでる気配がないのです。FDDについても、「いままでにない新しいもの」を考えていると、いつもセガの人はいいですが、「新しいもの」はFDDを出して(PCMを出して2、3音たしてくれろといいな)から、ユーザーとともに考えるべきです。「新しいもの」は、その簡単に見つけられるものではないのです。BEEPでのセガの人は、「ソーサリアン」タイプのゲームは、バッテリーバックアップのできるというていましたが、本当のソーサ

リアンシステムとしては、やはりロムではできないはず(データをやりとりできないから)。そういう所もセガのいいかげんな所だと思います。いろいろ書きましたが、私はセガのゲームが大好きです。これからがんばって下さい。

(東京都 刑部 大)

★セガを応援してくれてありがとう。期待に答えられるよう、スタッフ一同がんばりますね。

今年はかなり発売タイトルも増えそうで、他社もどんどん販売し、セガのソフトが減るかなと思つたけど、逆にどんどん増えるからさあー困った。当然、すべてのソフトを売るような奴は全国で数えるだけで、大半はソフトを売る段において何らかの基準をおくわけで、でもこのソフトのラインナップを見ると、基準を越えるソフトが少ないとは思いません。オリジナルのゲームはかまいませんが、アーケードの場合、ソフトとして販売する前にすでに結果がある程度わかっている訳で、そしてユーザーがのぞんでいるソフトがいつまでたってもでないのはどうということ



95



のは各ファミコン雑誌のメガドラページ増と、専門誌が2誌も発行されてるところ（そのうち1誌は月刊化）、それにソフトの増加。と、いいことづくめなのですが、喜んでばかりもいられない。それは、ソフトの質の低下。今までもそれはあったのだが、今後ますますおこりえることだと思う。ファミコン、PCがそうだったようにメガドラの場合もそうなる、いやなつて欲しいのではないのです。これには、スタッフのみなさんがユーザーの動向をみつめ常にベストを尽くし、よりよいソフトを開発して欲しいものです。後発機ながらメガドラが確固たる地位を築く足がかりとなるのですから。現状を維持するのではなく、さらなる発展をめざしてがんばって下さい。

（広島県 山田 勝彦）

★えっと、セガやスタッフに対して一生懸命意見を書いてある手紙って長くて、今までのページ数じゃ紹介できないことが多かったんだよね。でも、SPECも新しくなってページ数が増え、少し余裕ができたので、今回からちよつと長めのお手紙も紹介しようと思います。SPECの会員のみなさん、セガに対して意見があったらどしどしお便り下さい！紹介されなかったお便りもみんなで、ちゃんと読んでいますんで、心配しないでね。

★じゃあ、今回はこれで終わりだよ。

ところで、今度から新しいコーナーを作ろうかななんて思っている訳。

で、原稿の募集だよー！

新コーナーの名前は、どうだ、凄いだろ、自慢話だあ。と言うわけで、みんなで自分の自慢をしようというコーナーなのです。例えば、セガのソフトすべてのエンディングを見たとか（これは凄いなと思うな・・・）逆に恥ずかしい自慢でもいいよ。

例えば・・・

・僕セガの開発のキャロル（仮名）っています。僕は新発売されたG・I・L・O・Cのデス

トブレイ（セガの内部の何人かにプレイしてもらっているいろいろ参考意見を出すんだ。）で、女の子でも3面はいくと言われている難易度なのにもかかわらず、1面で死んでしまい、セガで一番苦しいゲームが下手な奴というレッテルを張られてしまったんだ。（これは実話です。）なんてもんでもいいです。

新コーナーが次の号から始まるかどうかは、手紙の集まり方次第なので、みんなお手紙下さいね！ね！

それと、こんなコーナーを作って欲しいなんて希望があったらそれも教えてね。

オカル倶楽部やSPECへのお便りは、

〒114 東京都大田区羽田一―二―十二

セガ・エンタープライゼス

H・E事業本部SPEC係

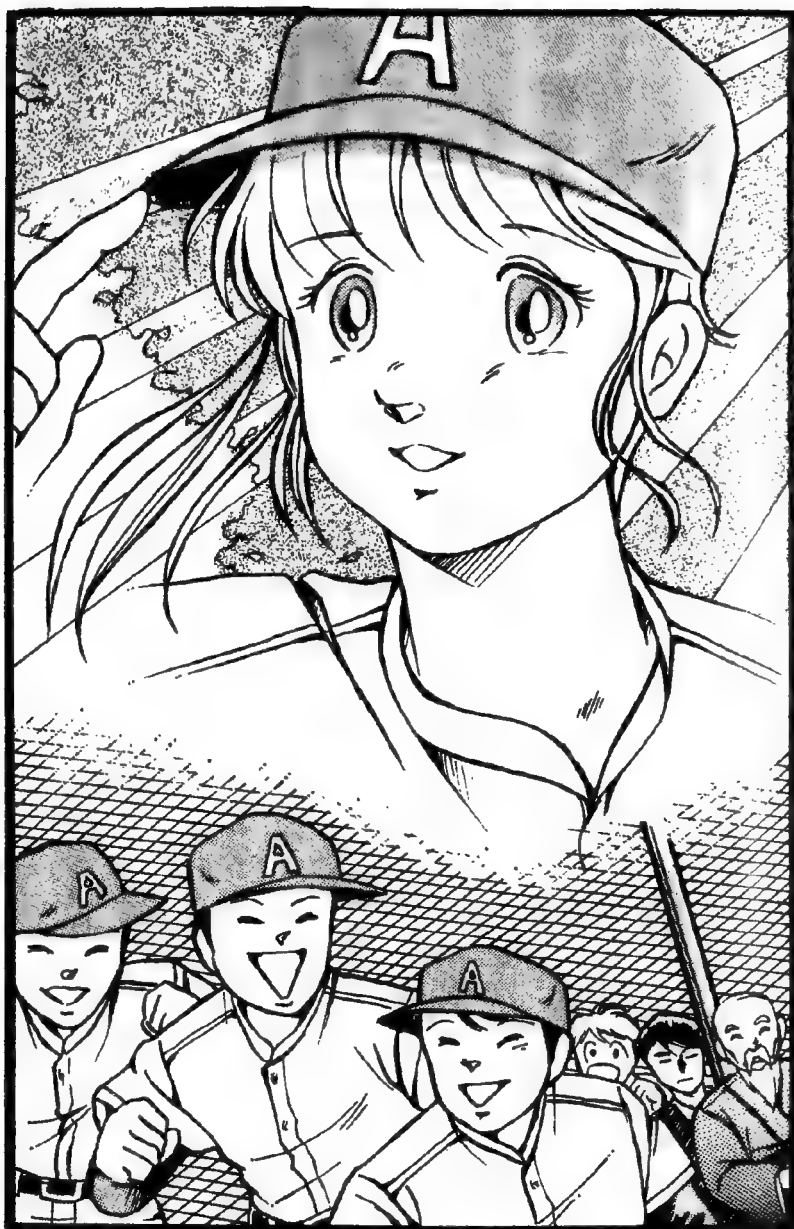
宛にお願いします。

イラストも待っています。じゃあ、ばいばい。



青 空 野 の 球 帽

CAN
つかむ作



「お願いだ、星流君」
と、先輩は、あたし星流ルイの前で土下座
した。

* * *

今日は月曜日。週始めの朝は、いつもたい
へんだ。起きない体を無理矢理起こされ、顔
を洗って、長い髪をシャンプーして、ブロー
して、いつも朝食は時間がないので、牛乳一
杯で学校へと出かける。今年の四月に高校生
になってからは、それが週の始めの儀式だっ
た。ところが、最近はそれが毎日である。



「あたし、どうしちゃったんだろ？」
と、最近よく思う。

昔は、こんなじゃなかったのに…。

あたしは、中学までここ青空市の野球チーム「キッズ」のエースだった。背番号一番を背中にビッチャーズマウンドに立ち、この159センチの小柄な体で60フィート6インチ(18・44M)向こうのキャッチャーミットめがけて、おもいつきりボールを投げて男の子達を三振に奪っていたのである。そして、何度もリーグで優勝した。

あの時は毎朝、体力をつけるためにランニングをやっていたし、練習や試合はおもに日曜日にやっていた。だから、月曜の朝は大丈夫なはずなのに…。

* * *

そんないつもの儀式を終えてやって来たあたしの頭の中は、やはりいつものように寿命が過ぎた電灯みたいだった。

やっとの思いで学校にたどりついたあたしを待ち受けていたのは、野球部キャプテン二

年生の山頭友吉先輩の土下座だった。

「先輩立って下さいよ。私、恥ずかしいですから」

「お願いだ、星流君。お願いだから、僕達と一緒に野球をやって欲しい」

この青空高校は、もともと進学校でクラブは二年生まで、三年生は受験に全力投球する、それが決まりなのでクラブには一、二年生しかおらず、野球部は二年生の山頭さんがキャプテンなのである。

クスクス笑いながら、登校してきた女子生徒達が通りすぎていく。

「君が野球をやめた事は僕も知っている。だが中学リーグで一番だった君の左腕が、野球部には必要なんだ。たのむ！」

と、そのイガグリ頭を地面にこすりつける山頭先輩。

「先輩、お願いですからやめて下さい。…でも、急にどうしたんですか、何かあったんですか」

しゃがんで話しかけるあたし。

「よ、よくぞ聞いてくれた！星流君」

大声の山頭先輩。

「今度、学校の方針が変わって、今までに

何の成果も上げていない部は、廃部にするっていいだったんだ。もともと、うちの学校は進学校だろ、運動部なんか学校の宣伝以外では、百害あって一利なしぐらいにしか思っていないのさ。ましてや、毎回予選一回戦落ちの野球部なんか、廃部にしろって。野球部を廃部にして、部のグラウンドのある場所に、みんなが集中して勉強ができる図書館を作るっていつてるんだ」

「そうだったんですか…。で、部長や監督さんは、何て言ってるんですか」

「誰も面倒を見てくれないんで、仮にやっていた人達だから、学校のいいなりで、しかたがないっていつてるよ」

「……………」

「頼む、星流君。僕は、野球が好きだ、大好きなんだよ。女の子の力を借りるなんて、すつこくなさけない奴らだと思っかもしれないけど、僕は、勝ち負けより野球ができる事がうれしいんだよ。お願いだ星流君、この山頭に、いや、野球部に力を貸してくれ」
と、ふたたび地面にイガグリ頭をこすりつける山頭先輩。

「……………」

あたしは、何て言ったらいいか困って、無言。

その時、始業の鐘が鳴り響いた。

「悪いんですけど……あたし、高校で女の子は、野球ができないってわかった時から、野球は二度とやらないって決めたんです。先輩本当にごめんなさい」

あたしは、先輩に向かって深く頭を下げると、校舎に向かって走りだした。

「ちょ、ちよっと、星流君、星流君」

追いかけてようとする山頭先輩。が、足がシビれていたのだから、よろけて地面にころげた。

中学三年生になって、あたしは、高校生になっても野球を続けようと思った。チームの監督さんや担任の先生に、必死になって女の

子が野球のできる高校を調べて捜してもらった。が、返事はマネージャーならばいいが、選手としてはダメという返事ばかりだった。

そこには、野球の常識、女の子には無理、女の子には体力がない、女の子はスコアブックをつけるか、スタンドでポンポン持つて応援していればいいと言う性別の壁が立ちふさがっていたのだった。

あたしは、自分の力をためしたかった。ずっと、女の子の中ではなく男の子達と一緒にやってきたのは、自分の本当の力をためしたかったからである。

そして、これからためしたかった…。

「あたしが、女の子だから…」

その理由を知ったあたしは、その夜、朝までフトンの中で泣いていた。その時、あたし

は決心した、二度と白いボールは持たないと、マウンドには、もう立たないと…。

* * *

教室、二限目、英語の授業。40人の生徒が、女の先生が朗読する教科書のページを目で追っていく。

あたしの席は、窓際の間あたり、朝の事を思い返していた。

机の間を歩きながら、その英語の先生は、ゆっくりと英文を読んでいく。

「Mike said "Never give up"」

と、先生は、大声で読み上げた。

「あきらめるな…か…」

あたしはつぶやき、窓の外、校庭のソフト





ボールの投球を見ていた。

* * *

あたしの家は、高校から電車で二駅の下町にある。いまだに夕方になると、自転車、ラッパを吹きながら豆腐を売りにくるような所だった。

夕陽にはえる瓦屋根の古びた木造二階建ての家が、あたしの自宅。学校から帰ったあたしは、自分の部屋でもの思いにふけていた。机に向かって、あたしは、古びた野球帽を手に持ち、それを見つめていた。

「お父さん…」

あたしは、机の上に置いてある写真立ての方を向いた。そこには、あたしの手に持っている野球帽を被った父、星流栄治がユニフォーム姿でマウンドに立っている写真が入っている。

あたしのお父さんは、プロ野球のピッチャーだった。「東京スターズ」のエース・ピッチャーだったのである。お父さんの投げるボールは、星流ボールと呼ばれ、そのスピードは、時速160kmを越えており、球質は重く、

相手チームのバッターはお父さんが登板しそうな日は、バットを2〜3本よけいに持っていたそうである。変化球はあまり投げなかった。ピッチャーは直球が命だといつも言っていた。

そんな父が天国へ行って10年になる。あたしの記憶に残っているお父さんは、いつもあたしに微笑んでいて、広い肩巾の、大きな手の、大きな背だけの、お父さんだった。いつも、あたしと遊ぶ時は、女の子なのにキャッチボールをして一緒に遊んだ。あたしの投げたボールは、お父さんの所には届かず、とんでもない所へ行ってしまうので、そのたびにお父さんは、ボールを捜しにいらっていた。でも、楽しかった。本当に楽しかった。

考えてみれば、そんなあたしが、野球を始めたのも、ごく当然の事なのかもしれない。気付いた時には、もうボールで遊び、お父さんの、あたしの最初の誕生日プレゼントはグローブとバットだったのだから…。

もしも、あの事がなければ、お父さんは、まだ、現役で活躍していたかもしれないし、天国へも行っていなかったかもしれないと、時々思う。そして、人間の運命って、何て残酷

なんだろうと…。

そんな、とりとめのない事を考えていると背後で声がした。

「お嬢さん、お嬢さん」

振り向くあたし。

「銀さん」

ドアの所に、髪を短く刈り込んだ銀さんが立っていた。

* * *

銀さんは、ここの主、さくら粗親分星流右鉄、つまりあたしのおじいちゃんの子分なのである。組といっても子分は全部で二人、銀さんとヤスさんだけだ。

あたしと、あたしのお母さんは、お父さんが天国へ行った後、おじいちゃんと一緒に住み始めた。あたしのおじいちゃんは、昔かたぎの人で曲がった事が嫌いで、負けず嫌い、そんな性格だから75歳になっても未だに親分なんて事をやっている。

銀さんは、今年でもう40歳のはずである。未だに一人もので、おじいちゃんの世話をしてくれている。銀さんいわく、星流右鉄の男

気にほれたのだそうだ。

ヤスさんは、まだ20歳で、あたしとあまり歳は変わらない。街でケンカをして、ボロボロになっている所を、銀さんに助けてもらってから、銀さんに憧れて自分になった。今は、祭なんかで夜店を出す銀さんの手伝いをしてくれている。

これが「さくら組」なのである。

* * *

「すいやせん、ノックしたんですが、返事がなかったもんで…」

と、銀さん。

「かまわないわよ。ところで何？」

「あつ、山頭さんという学生さんが、下に

いらしてますぜ」

「山頭さんが…」

と、あたし。

イスから立ち上がった。

* * *

あたしの家の玄関、小さな門の前に立つ山頭先輩。

それをジロジロと見回すオールバック頭のヤスさん。

「お前、お嬢さんに何のようなんだよ」

小さなヤスさんが、ガンを飛ばしながら、大きな山頭先輩にからんでいる。まだ、不良の時のくせが、抜けていないらしい。

「な、何のようだって言われても…」

185センチの山頭さんが、おびえてる。

「こら、やめねえか!」

と、あたしといっしょに、家の中から出てきた銀さん。

「山頭先輩」

「あつ、星流君」

ホッとした表情の山頭先輩。

「だ、だって銀八のアニキ」

「すいやせん、学生さん。許してやって下さいよ」

と、山頭先輩に頭を下げると、ヤスさんのえり首をつかんで、家の中へと連れて行く銀さん。

「ちよ、ちよつとアニキ」

ジタバタするヤスさん。

その光景を、あぜんとして見ている山頭先





輩。

「ごめんなさい、山頭先輩。ヤスさんも悪い人じゃないんです、許してあげて下さいね」

あやまるあたし。

「い、いや、何とも思っていないから、大丈夫、大丈夫」

と、顔の青い山頭先輩、門柱にかかっているさくら組の看板に気付く。

「星流君、これっ、もしかして…」

「えっ、ええ、あたしのおじいちゃんが、ちよっと…」

あたしは、苦笑い。

ぼろ然とする山頭先輩。

「で、先輩、何のようですか？」

と、話題転換の術。

「あ、ああ…そうだった。今日、校長に呼び出されて言われたんだ、今度の夏の予選で一回戦敗けたったら、野球部を廃部にするって…。部員みんなと話し合っただけで、野球部を守るのに他人の力を借りようなんて、僕達が間違ってたよ。僕達の力だけで何とかやってみる、野球部を守ってみせるよ。それだけを、君に言おうと思ってきたんだ。星流君、迷惑をかけたね、本当にすまなかった」

頭を下げる山頭先輩。

「………」

あたしは、複雑な心境。

「それじゃあ、失礼するよ」

立ち去ろうとする山頭先輩。

「あ、あのう先輩…」

と、あたし。

「なんだい？」

立ち止まり振り向く。

「がんばって下さいね、応援しますから」

何を言ってるんだあたしは、と、心の声。

「ありがとう」

と、微笑み、山頭先輩が立ち去っていく。

あたしの後ろで声がする、銀さんだ。

「いい学生さんですね、お嬢さん」

「うん」

あたしは、うなずく。

夕陽に向かって立ち去る山頭先輩の後ろ姿を二人で見送った。

* * *

朝、玄関の朝顔の花が、きれいに咲いている。その葉からは、きらきら輝く朝露がポト

リと落ちる。すずめが、いつものように朝が来た事をみんなに知らせている。

あたしは、いつもより一時間も早く、目が覚めていた。

気分は爽快…どうしたんだろ…。

あたしはベッドから起き上がり、窓を大きく開けた。

そして、大きく背伸びと深呼吸。

「うーん、いい気持ち…」

青い空、白い雲、朝のさわやかな空気が体中にしみこんでいく。

「さあ、学校へ行く、したく、したく」

あたしは、着ているシマ模様のデカバジャマの袖を、腕まくり。

* * *

「それじゃあお母さん、いってきまます」と、大声。

あたしは、勢いよく扉を開け、外へ飛び出した。

その時、

「ルイ！」

と、あたしを呼び止める声、星流西石鉄、お

じいちゃんだ。

「何、おじいちゃん」

立ち止まり、振り向くあたし。

玄関の横、小さな庭とをしきる木戸を開けて、着流し姿のおじいちゃんが出てくる。

庭には、おじいちゃんが大切にしている盆栽が、たくさん置いてある。朝から、そのお手入れでもしていたのだろう。

「どうじゃ、勉強はがんばっとるか」

と、おじいちゃん。

「うふふ、おじいちゃんに、勉強の事聞かれるとは、思わなかったわ」

微笑むあたし。

「銀から、聞いたぞ」

と、相も変わらずぶっきらぼうな言い方。

「えっ、何を…」

あたし、わざと、とぼけてみる。

「野球部の方に、助つとを頼まれて、それを断つたそうじゃな…」

「うん、昨日はね…」

短い沈黙。

おじいちゃんが、腕を組み、遠くを見つめるような目で、おもむろに話したす。

「お前のお父さんは、プロ野球一の剛速球投手じゃった。あの沢村栄治の再来と言われたもんじゃった…。それが、あの事のせいでプロ野球を、やめねばならんようになってしまった。わしが極道というだけで、よく調べもせずに野球賭博の濡衣を着せて大騒ぎして、あげくのはてにはプロ野球界から永久追放じゃ…。今でも、わしは、あいつにすまないと思つとる、父親のわしが、あいつの夢

を奪つたようなもんじゃからな。でも、あいつは、わしに言ってくれよつた、野球は、野球さ、どこでもできるとな。あいつは、その後も、最後まで野球を捨てようとはせんかった。病院のベッドで、隣の坊主とキャッチ

ボールをしとつたほどじゃからな。本当に、野球が好きで好きで、仕方なかったんじゃ」

おじいちゃんが、あたしをみつめる。

悲しい記憶が、あたしの頭を、ちよつぱりよぎっていく。

あたしは、涙目で微笑む。

「わかつてるわ、おじいちゃん…。だからさつき、昨日はねって言ったでしよ」

と、言つと、おじいちゃんの顔に、顔を近づけるあたし。

おじいちゃんの、不思議そうな顔。





瞳に、微笑むあたしが映る。

「だって、弱きを助け、強きをくじく、星流鉄の孫ですもの」

と、言うとき、玄関を飛び出していくあたし。家の前まで出て、見送るおじいちゃん。

「おじいちゃん、いつてきまーす」

あたしは、振り返り大声。

満足気な顔で、おじいちゃんがあたしを見ている。

朝の空気が、こんなにもさわやかだったなんて、長い間忘れていたなと思いながら、あたしは、駅へ向かって駆けていた。

* * *

放課後、野球部グラウンド。

グラウンドに、練習用の道具をもってやって来る、山頭先輩と部員みんな。

部員は、山頭先輩を合わせて全部で九人、先輩以外は全員一年生である。だから、準備も全員でやっている。でも、みんな、野球が大好きな人達ばかりなのである。

あたしは、野球部グラウンドのマウンドに立っていた。

「君、すまないが、練習を始めるから出ていってくれないか」

山頭先輩が大声。

山頭先輩は、あたしに気付かない。

あたしは、少し大きめの野球のユニフォームを着て、髪を上げ、野球帽を少し深くかぶり、手には愛用のグローブと真新しいボール。あたしは、グローブの中に納まっているボールを、左手でギュッと握りしめ、

「見てて、天国のお父さん。あたし、あきらめない、だって、野球が大好きだもん」と、心で誓う。

マウンド上、あたしは大きく振りかぶり右足を高く上げ、オーバースローでホームベースに向かってボールを投げる。

「これが、あたしの、誓いのファーストストライクよ！」

あたしの左腕がしなる。

真っ白なボールが、ホームベースに向かって突き進む。

ビシッ！

ホームベースの、後ろの壁にめり込むボール。

その光景を、あぜんとしたようすで見てい

る、山頭先輩と部員みんな。

壁からポトツと地面に落ち、コロコロと転がるボール。

ハツとなり、マウンドに駆け寄る山頭先輩。

「ほ、ほ、星流君！」

すつとんきような声。

「うふっ」

笑顔のあたし。

「男の子に見えたでしょ、知り合いの中学生に借りたんですよ、この帽子とユニフォーム」

大きな体の山頭先輩、じやなかった、山頭キャプテンの目が涙でうるんでいる。

「ありがとう、星流君」

あたしの小さな肩を、山頭キャプテンの大きな手がつつま込む。

小さくうなづく、あたし。

そのようすを見ていた部員達が、歓声をあげて、次々とマウンドに駆け寄ってくる。

* * *

お昼休み、校舎裏の野球部部室。

部室に、部員全員とあたし。

今日は、二週間後に行われる予選大会の対戦相手を決める、抽選会の日で、山頭キャプテンが、代表で行く事になっていた。

「キャプテン、頼みましたよ!」

「がんばってきて下さいね、先輩!」

部員達が、口々に山頭キャプテンに声をかける。

今日の、抽選会で決まる対戦相手によっては、プレイの度合に雪泥の差が出てしまう。今度の、野球部の存亡をかけた予選一回戦の、大きなウェイトをしめていた。

「…でも、毎回、一回戦落ちのわが野球部より弱い高校なんて、他にあったっけ!」

あたしは、頭の中で考えていた。

「まあ、とにかく、みんなと一緒に頑張ってあたしは、一生懸命やるだけだ!」

と、思った。

「それじゃあ、行ってくる。みんな期待して、待っていてくれ!」

山頭キャプテンは、部室を勢いよく飛び出していった。

* * *

その日の放課後、あたしは、部員達と一緒に汗まみれになって、いつものように猛練習をしていた。試合までの間に、取る、投げる、打つ、走るといった基本的な事を、しっかりとさせようと思ったからである。

高校に入学するまで、野球をやっていたのは、あたしと山頭キャプテンぐらいのもので、他の部員達は全員、高校生になって始めた人

ばかりだった。

「セクター! ボールは両手で取るのよ、セカンド! もっと腰を落として!」

あたしがノックをして、スボ根マンガしている時、山頭キャプテンがうなだれて帰ってきた。

それに、気付くあたし。

「悪い予感…」

部員達が、山頭キャプテンの所に駆け寄ってくる。

「先輩、相手はどこですか?」

と、一年生部員。

「……」

「どうしたんですか、キャプテン」と、別の一年生部員。

「みんな、すまん」





山頭キャブテンは、頭を深々と下げ、

「対戦相手は、OK学園高校だ」

と、言った。

あたしは、ぶっとんだ。

OK学園高校と言えば、去年の地区代表、しかも、去年の本大会では、準優勝までしている高校である。

部員全員が、ぶっとんでいた。

あたしは、なんとかぶっとびから立ち直ると、

「相手がどこであろうと、同じ高校生じゃない。大丈夫、みんなで力を合わせて、ギャフンと言わせてやりましょうよ」

と、笑顔で言った。

「そ、そうだ。星流君の言う通りだ。やってやれない事はないぞ」

と、山頭キャブテン。

「そうですね、こんな事で落ち込んでちゃ、せっかく星流さんに助っ手を頼んだのに申し分ないですもんね」

と、一年生部員。

「よし、その調子だ。試合まで、あと二週間、みんなで力を合わせて、がんばろうー」

「おーっー」

と、手を空へ突き出し、歓声をあげる。

全員が輝いていた。

全員が青春していた。

* * *

学校からの帰り道。

その日、あたしは家の近くの川ぞいの土手で、オレンジ色に輝く夕陽を見ていた。

夕方の日射しが、川面に反射してキラキラと輝いており、土手下の広場では、小学生が三角野球をやって遊んでいる。

「いよいよ、明日か…」

この二週間、全員でやるだけの事はやった。放課後、みんな泥まみれ、汗まみれになって星飛雄馬してきたのである。

負けてもいい、でも、悔いが残るような事だけは、絶対やめようと、みんなで誓い合っていた。

あたしは、

「あした、天気になあれ」

と、自分の片方の靴を、足で放り上げる。目を閉じるあたし。

空中でクルクル回るあたしの靴。

しばらくして、そっと目を開けてみる。

あたしの靴は、表を向いている。

「やったね」

あたしは、何だかすごくうれしくなって、

家への道をスキップしながら帰った。

明日の試合の心配なんか、どっかへふっ飛んじゃっていた。

* * *

試合当日、場所は青空市営球場。

あたしのお天気占いがきいたのだろうか、

お天気は快晴、風は微風。気温が、グングン上がりそうな天気だ。

あたし達の試合は、正午スタートの第二試合。あたしは、背番号一番、ブカブカのユニフォームを着て、マウンドに上がり、投球練習最後の一球を投げた所だった。

バシッ！

キャッチャーミットに、あたしのストレートが決まる。

青空高校側観客席、人がちらほらといるだけで、応援する人達の姿は見当らない。

「まっ、しょうがないか…」

マウンド上でつぶやくあたし。

その時、

「お嬢さん、じゃなかった、坊っちゃーん、ルイ男坊っちゃーん」

と、ヤスさんの声。

観客席を見るあたし。

ヤスさんと銀さんが、大きな横断幕を二人で広げ、大声を上げている。

横断幕には「がんばれ！ルイお！バリバリだぜ」と、ヤスさんのへたな字。

「おれ達がついてますぜ！」

大きく手を振る銀さん。

その二人の横、おじいちゃんが腕を組んで座り、こつちを見ている。

「ありがと…」

あたしは涙目。

「プレイボール！」

主審が試合の開始を告げる。

バッターボックスに立つOK学園の一番バツター。

あたしは、お尻のポケットに入っているお

父さんの野球帽にふれると、大きく振りかぶり、右足を高く上げ、キャッチャーミットめがけて、第一球を投げ込む。

インコース低目。

バシッ！

ミットにおさまるこちよい音。

「ストライーク！」

主審の気合いの入ったコールが、球場中に響きわたった。

* * *

「まずい…」

と、あたしは思った。

先頭バッターをフォアボールで、塁に出してしまったのである。

九回裏、1対0、あたし達が、山頭キャプテンのソロホームランでリードしていた。それが、目一杯だった。後は、あたしがこの一点を守り抜けばいいのである。しかし、7回あたりから守備にかなり助けられていた。

体力が限界にきていたのである。

体力は、走り込んでつけたつもりだったが太陽が照りつけるこの暑さの中では、予想以上に体力を消耗してしまうのだった。

あたしは、全身汗まみれ、肩で息をしていた。あたしは体中の力をかき集めて、ボールを投げる。





「ボール」

主審の無情な声。

「タイム！」

サードの山頭キャブテンが近付いてくる。

「大丈夫か、星流君……」

心配そうな山頭キャブテン。

「だ、大丈夫です」

と、あたしは作り笑顔。

「打たれてもかまわないから、リラックスしてこうぜ。まかせとけ、どんな打球がこようがオレ達八人が取ってみせるって」

笑顔の山頭キャブテン。

「リラックス、リラックス」

と、ポジションへと戻っていく。

「そうよ、あたし何一人で野球をやっていたのかしら、野球はそう、九人でやるから野球なのよ……」

心の中でつぶやくあたし。

右バッターのひざもと低め、あたしはスト

レートを放つ。

カキーン！

痛烈なライナーが三遊間を襲う。

サードの山頭キャブテンが横つとび。

バシッ！

グローブの端っこ、ダイレクトキャッチ。

「アウト！」

審判のコール。

立ち上がりボールをあたしに投げる山頭キャブテン。

お互いに微笑み合っていた。

「ストライク！ バッターアウト！」

主審のコール。

これでツーアウトだ……。あと二人、あと二人である。

しかし、次はOK学園の主砲、四番打者の高原さんである。予選大会通算打率四割という、とんでもないバッターなのである。

バッターボックスに入る高原さん。

マウンド上のあたしは、その体格と気迫に

押されきみ。

あたしは大きく深呼吸。

「ふうーっ……」

少し落ちついた。

あたしは、今までより大きく振りかぶり、高く足をあげ、高原さんの胸元インコース高

めに第一球を投げる。

カキーン！

金属バットのかん高い響き。

ライトスタンドへと突き進むボール。

振り返るあたし。

スタンドの歓声。

白いボールの少し右に、ボールが落ちる。

「ファール！」

審判のコール。

「たすかった……」

汗をぬぐうあたし。

そして、第二球、外角低めヘストレート。踏み込む高原さん、バットがぐぐつと伸びる。

カキーン！

「ファール！」

今度は、レフトボールの左にボールが落ちる。

「どこへ投げてても、スタンドへ飛び込んじやう……」

バッターボックスに立つ高原さんの姿が、大きくみえて、ホームベースまでがすつごく遠くに感じる。

あたしは、お尻のポケットからお父さんの

野球帽を取り出して、今かぶっている上に二重にかぶる。

「お父さん、力を貸して…」

あたしは、渾身の一球を投げる。

しなる左腕からボールが放たれる。

カッキーン！

一瞬、時間が止まった。

青空に吸い込まれていく白球。

スコアボードの向こう、場外へと消える。

観客の大歓声。

* * *

夏休み、家の近く、川ぞい土手下の広場。

草むらに入って、野球のボールを捜すあたし。

「もう、なんであたしが捜さなきゃいけないのよ…」

と、ぶつぶつ。

結局、あのOK学園高校を、九回まで無得点におさえたということで話題になり、野球部が廃部になる話はおじちゃんになった。

山頭キャプテン達は、今頃春の大会に向けて猛練習をしているはずだ。

そして、あたしは…。

「お姉ちゃん！早く、早く」

小学生の男の子が大声。

「見いつけた」

ボールを拾いあげるあたし。

「いくわよー！」

と、大声。

ボールを力いっぱい放り投げる。

夏の青空に弧を描く白いボール。

あたしの長い髪を、夏のさわやかな風が通りすぎていく。

END





Q:『SEGAに入社するにはどうしたらいいんですか?』

A:ゲームに対する質問ではないが、最近多いのがこの質問だ。みんな、ゲームを作る仕事にすごくあこがれているんだね。

「でも、楽な仕事じゃないですよ。」

ムツ:君は開発くん。では、君はなぜSEGAに入社したんだね。

「ゲームが好きで、作ってみたくて。」

君も質問をくれたみんなと同じだよ。

「そっかもしれない・・・。」

まあ、いい。せっかくだから、そこにいて手伝ってくれ。

開発くん、君はどうやってSEGAに入社したんだい?

「学校に来ていた求人票を見て・・・。」

うん、学校にSEGAからの求人票が来ていれば、それを見て問い合わせればいいね。

求人票には会社や仕事の内容についての説明も書かれているからね。

「あと、求人誌にも載ってましたよ。」

それも、いいね。

「でも、そういう資料が何にも無いときはどうすれば、いいんだろう?」

もし、君が高校生なら、SEGAは学校を通して求人活動を行っているんだ。まず、学校の就職担当の先生に相談してみること。募集している職種についてなど、先生にも分からない事があったら、先生に問い合わせさせていただけるよう、お願いしてみよう。

問い合わせ先は、

〒144

東京都大田区羽田1-2-12

株式会社セガ・エンタープライゼス

人事部採用課行

TEL 03-(743)-17431

担当 村松まで

いたずら電話や手紙は絶対にしないこと。

採用課の人たちは真剣にお仕事しているんだからね。

太学や、専門学校に在籍している君は、学校に來ている資料を調べてみよう。求人誌を覗いて、SEGAのページを探してみるのもいいね。就職についてお世話してくれる担当者の方にも聞いてみよう。

それでも分からなければ、その時は先のSEGAの人事部採用課まで連絡しよう

SPEC宛に問い合わせの手紙を送ってきても何もお手伝いできない。問い合わせる時には、住所を間違えないように注意しよう。

もうひとつ、ゲーム以外の質問を続けよう。

Q:『SEGAに送った意見やゲームのアイデアについてかかれているんでしょうか?』

(福岡県 わさたまさき君他)

A:『送られて來たアイデアをそのままゲームにすることは難しいけれど、いろいろと参考にしてますよ。ゲームをプレイした感想と

かも励みになるし、面白くなかったとか反対の意見も、反省の材料として考えさせられるし……。手紙つてみんなの気持ちが一番分かるものだから、大切にしています。』

そうだね。SPEC宛に届く手紙をみんな楽しみにしているね。奪い合うように読んでいる人もいるぐらいだから。

「昔、ファンタシースターIIのアイデアを募集したこともありましたね。」

うん。そういう大きな募集をしていないときもSPEC宛にどんどん意見を送って来て欲しいね。

「ただ、忙しくって返事が書けないのが残念だけど……。」

ふむ。それが、悲しいね。

「ハイテクセミナーでは、みんなからの質問を待っています。ゲームに関する質問や、その他SPECに関する質問なんというのもOK。アソビン教授が質問が少なくてスネたりしないように、みんなどんどん質問を送ってきて下さい。」

誰が、いつスネたというんだね? 開発くん。「え? 違うんですか?」

ハイテクセミナーへの質問は

〒1144

東京都大田区羽田1-2-12

株式会社セガ・エンタープライゼス

HE事業部 SPEC係

「ハイテクセミナー質問」コーナー

まで!

質問を待っているよ





会員のみなさんへ



■今度、SPEC編集部の宛先が少し変わりました。今まで、

HE事業部 SPEC係

でしたが、これからは、

HE事業本部 SPEC係

になります。

今後、SPECへの、お便り・質問などの投稿は

〒144 東京都大田区羽田1-2-12

(株)セガ・エンタープライゼス

HE事業本部 SPEC係 まで

住所、氏名、会員No.をしっかりと明記の上、送って下さい。

■引越などで、住所変更された方は、その旨SPEC編集部までお知らせ下さい。

■カタログ希望の方の宛先は、HE事業部カタログ係ですので、お手数ですがSPECへのお便りとは分けて送って下さい。

■メガドライブ・ファミコン関係各誌でもご覧になった方もいらっしゃると思いますが、現在SPECでは新規会員を募集しています。お友達の中に、SPECに入りたがっている人がいたら、さっそく教えてあげましょう。なお、現在すでに会員になっている方は、そのまま継続になりますので、新規登録の必要はありません。

■今回、再びアンケートを実施したいと思えます。ユーザーの皆さんの意見や希望を知るための、大事な資料になりますので、ご協力をお願いいたします。

お手数ですが、同封のアンケート葉書に必要事項を記入し、四二円切手を貼って、SPEC編集部宛に返送して下さい。

アンケートに答えて下さった方々の中から抽選で、以下のプレゼントを差し上げます。

パワードリフトCD 四名

マイケル・ジャクソン布ポスター 三名

まじかるハットくん合体Qベタモ 十名

セガオリジナル文具セット 二十名

SPECオリジナルびんせん 二十名

〆切は九月三十日。当選発表は、発送をもって代えさせていただきます。

■5号の形式は新しい試みだったので、皆さんに受け入れていただけたかどうか、少し不安だったのですが、評判もなかなか良いようです。スタッフ一同、ホッと胸をなで下ろ

LAST NOTE

★あちーねみーきちー。(L.C.)

☆俺は今! モーレツに 金欠している!!

(S・RIMO)

★ぜひアンケートハガキを送ってください。お願いします。(よしぼん!)

☆つまんない小説でしたけど楽しんでいただけましたか。これからもよろしく。(CANつかさ)

★SPECのアイドル、ズボラーを今後ともよろしく!(LOCKY☆P)

☆アンケートを集計してて思ったけど、ぶたさんが0票だったのは悲しいなあ。(CAP)

★表紙やイラストのような絵より私は四コマの方の絵が好きです。(TOYO・OZAKI)

☆部屋の中が、夢の島と化してしまった。……るるるー!(ゲーマーみき)

★ライブに行って「人間椅子」にはまってしまいました。みんなもCD買ってね。(オカル)

☆ハヤカワの「SFハンドブック」を読むとスゲー懐かしくなってしまった。(UFOぞう)

★初めてプロのゲーマーに会いました!と思ったから実は周り中…おバカさんだねえ。(GEN)

☆毎日迫る戦車の大軍団!! 誰か俺を解放してくれえい!! (JUDY☆TOTOYA)

★ぬしゃあ……四門を開けてなお立つかよ……(KYAMURA)

☆これからもメガドライブをよろしく!

(JUN・IZY)

★サッカーとD・BOWIEと人間椅子だけが、ちょーいそがしい私の娯楽です。くく(RIE)

すとともに、さらなる意欲を感じています。支持して下さった方々、声援を送って下さった皆さん、本当にありがとうございます。今後も、ポリュームのある本作りを目指して頑張りますので応援してください。

次回予告止

新作情報

GAME GEAR

ストライダー飛竜

スーパードラゴンII

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

シャドードンサー など

連載マンガ

JUDY・TOTOYA

よしぼん フェニックスリえ

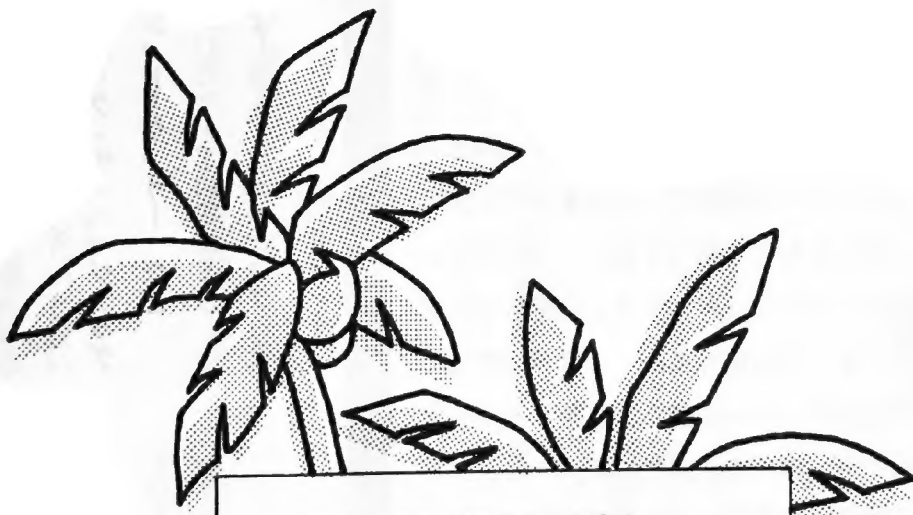
その他

制作ノート・オカル倶楽部など

盛り沢山の内容で……

一九九〇年十一月

発行予定!



SPEC ¹⁹⁹⁰ 6

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB ENJOY SUMMER

発行日 1990・9・10

発行所 (株)セガ・エンタープライゼス
H・E事業本部SPEC係

〒144 東京都大田区羽田1-2-12



See You Again Next!



SPEC

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB

★ ENJOY vol.6 SUMMER ★
■ Made with quality and Pride ■